ROZWIĄZANIE GIGANTOMANII! - KONKURS IN COLD BLOOD - KONAMI PS2KICKOFF W CANNES

PlayStation • Dreamcast • Nintendo 64 • GameBoy

NEO PLUS 24

WRZESIEŃ 2000 (09/00) - CENA 5.90 zł - INDEX 345342

ZRECENZOWANE TRZY KILLERY NA PSX Z ACTIVISION

TENCHU 2
SPIDER-MAN
TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Ponad 30 Recenzji

- Virtua Tennis • Marvel vs Capcom 2 • Koudelka
- X-Men Mutant Academy • Dead Or Alive 2 • Dragon Valor
- Beatmania • Dragon's Blood • In Cold Blood • Threads Of Fate

4 Dokładne Opisy

- Tenchu 2 • Legend of Dragoon
- X-Men Mutant Academy • Koudelka

IMPORTY

Final Fantasy IX
Dynasty Warriors
ISS 2000, X-Fire
F355 Challenge
Armored Core 2
Jet Set Radio

PLUS!

Dragon Valor
Vib Ribbon
ChuChu Rocket
Toshinden 4
Iron Soldier 3
Wacky Races
Radikal Bikers
Rhapsody
Time Stalkers

TENCHU 2

SPIDER-MAN

TONY HAWK PRO SKATER 2

MARVEL vs CAPCOM 2

Independent Press
09
9 771505 820004
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA
05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

WYMIANA GIER

Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się i o podobnej wartości rynkowej.
Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)

195,-

SONY PSX

	NOWE	UŻYW.
Konsola PSX	599,-	399,-
Dual Shock	99,-	
Karta Pamięci MAX	39,-	
Karta Pamięci Sony	99,-	
Joystick	39,-	
Link Kabel	39,-	
Kabel RGB	39,-	
Action Replay	89,-	
Bond 007	159,-	109,-
Colin McRae	109,-	79,-
Colin McRae 2	195,-	159,-
Command & Conquer Ret.	169,-	119,-
Crash 3	139,-	99,-
Croc 2	159,-	119,-
Die Hard Trilogy 2	185,-	129,-
Dino Crisis	190,-	149,-
Driver	190,-	149,-
Fear Effekt	195,-	145,-
FIFA 2000	189,-	149,-
Final Fantasy 7	109,-	79,-
Final Fantasy 8	189,-	149,-
GTA	109,-	79,-
GTA2	199,-	149,-
ISS Evolution	195,-	159,-
ISS Pro 98	139,-	109,-
Legacy of Kain 2	169,-	119,-
Medi Evil 2	159,-	119,-
Metal Gear Solid	139,-	109,-
Mision Impossible	159,-	119,-
Music 2000- prog.muzyczny	189,-	149,-
NBA 2000	199,-	159,-
Need for Speed 4	190,-	149,-
Omega Boost	190,-	149,-
Quake 2	190,-	159,-
Rayman2	190,-	159,-
Rally Championship	195,-	159,-
Resident Evil 3	190,-	149,-
Ridge Racer 4	190,-	99,-
Rollcage 2	195,-	149,-
Shadow Man	159,-	119,-
Silent Hill	159,-	129,-
Soul Reaver	169,-	119,-
Spec Ops	195,-	149,-
Syphon Filter	150,-	109,-
Syphon Filter 2	195,-	149,-
Tomb Raider 3	149,-	109,-
Tomb Raider 4	199,-	159,-
V-Rally 2	199,-	149,-
WWF Attitude	190,-	129,-
nowości	tel.	tel.

NINTENDO 64

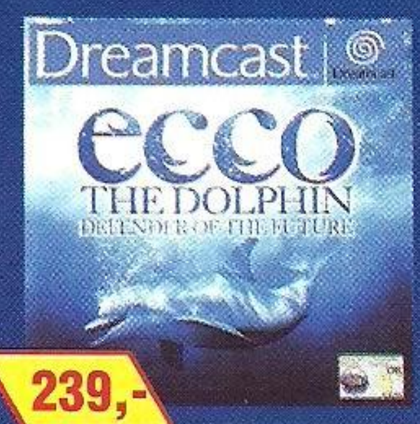
	NOWE	UŻYW.
Konsola N 64	599,-	279,-
Action Replay	129,-	
Joystick	119,-	80,-
Karta Pamięci	80,-	60,-
Rumbel Pack	60,-	50,-
Expention Pack	139,-	99,-
Armorines	249,-	199,-
Banjo-Kazooie	229,-	129,-
Beetle Adventure Racing	249,-	189,-
Castlevania	200,-	159,-
Castlevania 2	249,-	189,-
Command & Conquer 3D	249,-	169,-
Diddy Kong Racing	199,-	99,-
Donkey Kong Country	tel.,-	229,-
Duke Nuken 2	249,-	199,-
Episod I	249,-	139,-
FIFA 2000	259,-	209,-
Golden Eye	229,-	149,-
ISS 98	229,-	159,-
Mario 64	120,-	60,-
Mario Golf	239,-	189,-
Mario Party	229,-	149,-
Mision Impossible	229,-	139,-
Mortal Kombat 4	229,-	189,-
Nba Jam 99	249,-	189,-
NBA Live 2000	269,-	199,-
Pokemon Stadium	tel.	tel.
Quake 2	249,-	199,-
Rainbow Six	259,-	199,-
Rayman 2	200,-	149,-
Ready 2 Ramble	249,-	199,-
Residebt Evil 2	279,-	219,-
Ridge Racer 64	249,-	199,-
Rogue Sqadron	229,-	149,-
RR 64	249,-	200,-
Shadow Man	249,-	169,-
Super Smash Bros.	249,-	199,-
Top Gear Rally 2	249,-	200,-
Tonic Trouble	249,-	199,-
Tony Hawk 64	249,-	200,-
Toy Story 2	249,-	200,-
Turok 2	199,-	120,-
Turok 3	249,-	199,-
Vigilante 8	249,-	199,-
Win Back	259,-	219,-
Wipeout 64	229,-	149,-
WWF Attitude	249,-	159,-
WWF Wrestlemania 2000	249,-	209,-
Zelda	229,-	149,-
nowości	tel.	tel.

SEGA DREAMCAST

	NOWE	UŻYW.
Konsola Dreamcast PAL	tel.	tel.
Joystick org.	145,-	119,-
Joystick platforma	269,-	tel.
Karta Pamięci org.	145,-	119,-
Pistolet	189,-	tel.
Blue Stinger	229,-	149,-
Buggy Heat	229,-	149,-
Crazy Taxi	229,-	189,-
Code Veronica	239,-	209,-
Colin McRae	245,-	209,-
Dead or Alive 2	245,-	209,-
Deka 2	219,-	169,-
Ecco the Dolphin	239,-	209,-
Evolution	239,-	209,-
Expen Dable	239,-	169,-
F1 World Grand Prix 2	239,-	189,-
Fighting Force 2	229,-	149,-
Get Bass + wędka	429,-	380,-
GTA 2	239,-	199,-
House of Death 2 + pistolet	399,-	379,-
MDK 2	239,-	209,-
Metropolis Racer	239,-	209,-
NBA 2000	239,-	199,-
Nomad Soul	239,-	199,-
Power Stone	239,-	149,-
Rayman 2	229,-	189,-
Ready 2 Ramble	219,-	169,-
Red Dog	239,-	209,-
Resident Evil 2	239,-	199,-
Sega Rally 2	229,-	169,-
Shadow Man	239,-	189,-
Snow Surfers	229,-	149,-
Sonic Adventure	229,-	159,-
Soul Calibur	229,-	179,-
Soul Fighter	219,-	149,-
Soul Reaver	219,-	149,-
Speed Devil	229,-	149,-
Star Wars Racer	239,-	209,-
Super Speed Racing	219,-	149,-
SWWS 2000	219,-	149,-
Toy Commander	239,-	149,-
UEFA Striker	239,-	179,-
Vigilante 8	239,-	199,-
Virtua Fighter 3	229,-	149,-
Virtua Striker 2	229,-	149,-
Worms	239,-	189,-
WWF Attitude	239,-	189,-
Zombi Rewenge	239,-	209,-
nowości	tel.	tel.

239,-

190,-

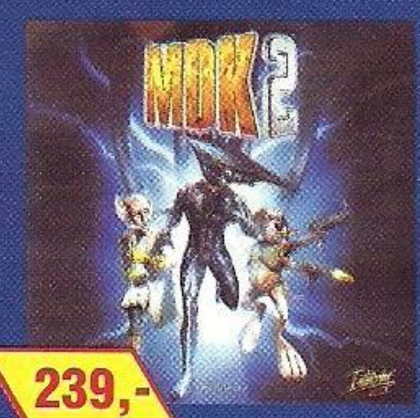


239,-

195,-

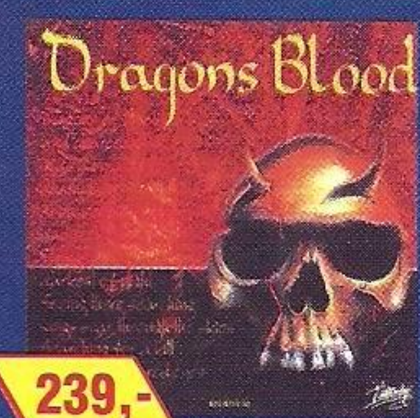
229,-

179,-



239,-

179,-

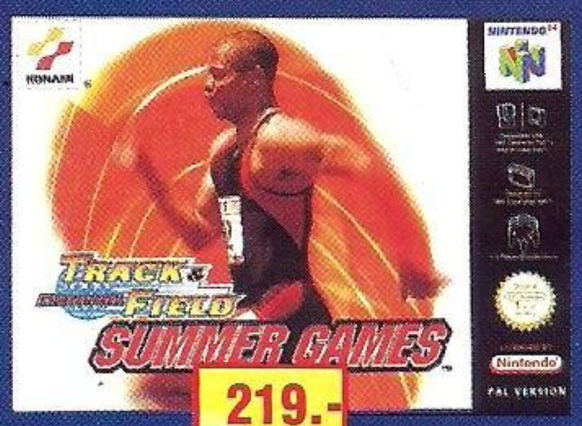


239,-

GAME BOY

	NOWE	UŻYW.		NOWE	UŻYW.		NOWE	UŻYW.
Konsola Game Boy	279,-	209,-	Pokemon Gold	tel.	tel.	Earthworm Jim 2	119,-	79,-
Attack from Mars	145,-	119,-	Rayman	145,-	119,-	Zelda	140,-	109,-
Gex 3D	99,-	79,-	Tassman Devil	145,-	119,-	NHL2000	145,-	119,-
ISS Pro 99	119,-	79,-	Spy vs Spy	145,-	129,-	Super Mario Bros.	119,-	79,-
Lucky Luck	119,-	79,-	Rugrats Movie Spy vs Spy	119,-	79,-	FIFA 2000	145,-	89,-
Montazuma Returns	99,-	79,-	Top-Gear-Rally	145,-	109,-	Bomber Man	99,-	79,-
Mortal Kombat 4	145,-	79,-	Turok 2	99,-	79,-	Prince of Persia	145,-	79,-
NBA Jam 99	119,-	79,-	Sylwester	99,-	79,-	Wrestlemania 2000	145,-	89,-
MGS	145,-	129,-	GTA	145,-	139,-	V-Rally	145,-	89,-
Star Wars: Racer	145,-	119,-	Wario Land 2	145,-	109,-	Duffy Duck	119,-	89,-
Tom&Jerry	119,-	99,-	Wario Land 3	145,-	119,-	nowości	tel.	tel.

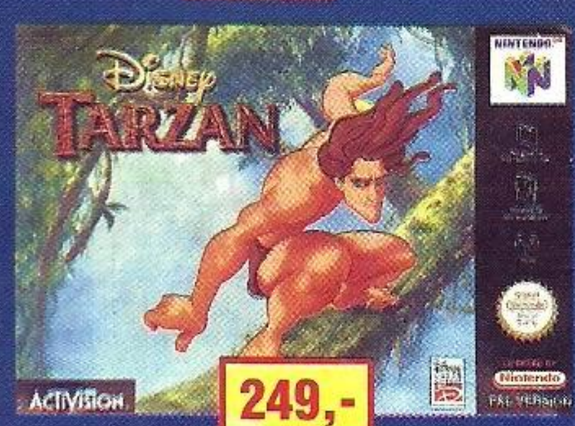
KONSOLE UŻYWANE
N64 TYLKO 279,00 ZŁ
PSX TYLKO 399,00 ZŁ



219.-

PERFECT DARK
Tel.

Tel.



249,-

145.-
MicroMachines

145.-
Skateboarding

145.-
Toy Story 2

145.-
Croc

145.-
SiliconValley

145.-
Wario Land 3

145.-
Gex

145.-
Driver

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

SOFTBOX
MULTIMEDIA

tel. (022) 831 42 09
(022) 636 90 24

Codziennie: 10⁰⁰-18⁰⁰

Biuro:
ul. Nowolipki 10/62
00-153 Warszawa

UWAGA!!!

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy
- pełną ofertę dołączamy do każdej przesyłki

W ofercie mamy filmy na DVD

299zł

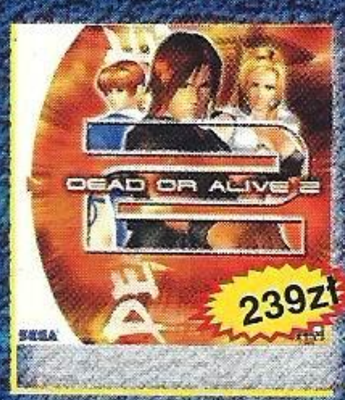
GAMEBOY + NIESPODZIANKA

139zł

MICROMACHINES

139zł

POKEMON



239zł

239zł

PRINCE OF PERSIA

239zł

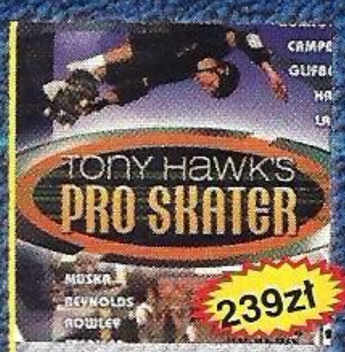
MISSILE COMMAND

tel.

KONSOLA+GRA

199zł

KONSOLA+GRA



239zł

KONSOLA+GRA

239zł

ZOMBIE REVENAGE

239zł

MDK 2

199zł

CRAZY TAXI

AKCESORIA PSX	
PISTOLET	119
KIEROWNICA	289
KABEL RFU	69
KONSOLA PSX + GRA	599
KABEK RGB+AUDIO	35
PAL CONVERTER + RFU	59
MC15 BLOKÓW	29
MC30 BLOKÓW	49
MC120 BLOKÓW	59
PAD MAX	39
DUAL COLOR	69
DUAL SHOCK SONY	99

AKCESORIA DREAMCAST	
KONSOLA DC + GRA	tel.
KARTA PAMIĘCI X4	199
VIBRATION PAK	99
PAD DC	149
KABEL RGB + AUDIO	59
PISTOLET	169
KARTA PAMIĘCI VMS	149
KABEL CHINCH	59

579zł

W naszej ofercie znajdziesz również wszystko na N64 w najlepszych cenach

179zł

COLIN MCRAE RALLY 2

199zł

EURO 2000

199zł

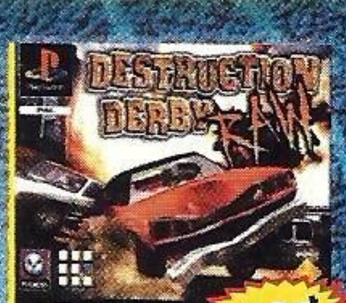
VAGRANT STORY

159zł

MEDIEVIL 2

119zł

JACKIE CHAN STUNTMASTER



179zł

DESTRUCTION DERBY

199zł

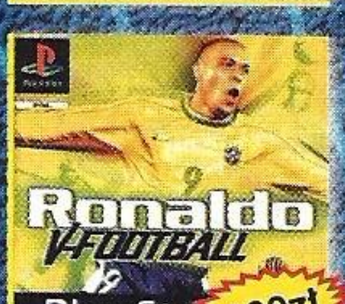
IN COLD BLOOD

159zł

LEGEND OF LEGAIA

169zł

GRAN TURISMO 2

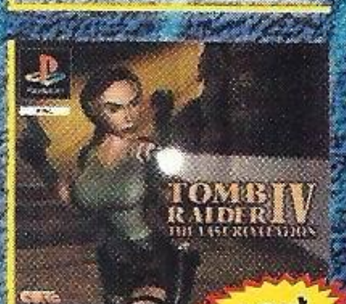


189zł

RONALDO V-FOOTBALL

159zł

TOMBI 2



89zł

TOMB RIDER IV

199zł

VANDAL HEARTS II

89zł

RIDGE RACER TYPE 9

159zł

EAGLE ONE

129zł

METALGEAR SOLID

89zł

TOCA 2

139zł

WIP3OUT

69zł

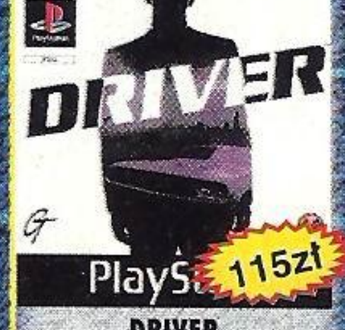
V-RALLY

99zł

TEKKEN 3

89zł

FINAL FANTASY VII

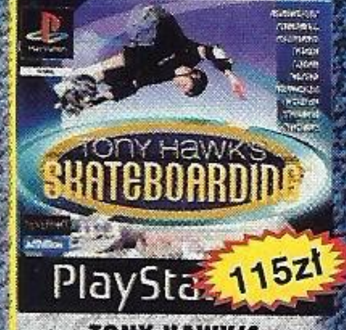


115zł

DRIVER

69zł

TRUE PINBALL



115zł

TONY HAWK'S

Prowadzimy SERVIS pogwarancyjny konsol.

FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIANY CEN

FIRMA PROWADZI SPRZEDAŻ RATALNĄ • WWW.SOFTBOX.PL

PREMIERA PLAYSTATION 2 – 24 LISTOPAD 2000 • FIRMA

NEO PLUS

nr 24 wrzesień
(09/2000)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Anna M. Gidyńska
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Tomek Rejdych
Marcin Sikora
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Dat Punk-ass Nigga

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
banan@neoplus.com.pl

www
www.neoplus.com.pl

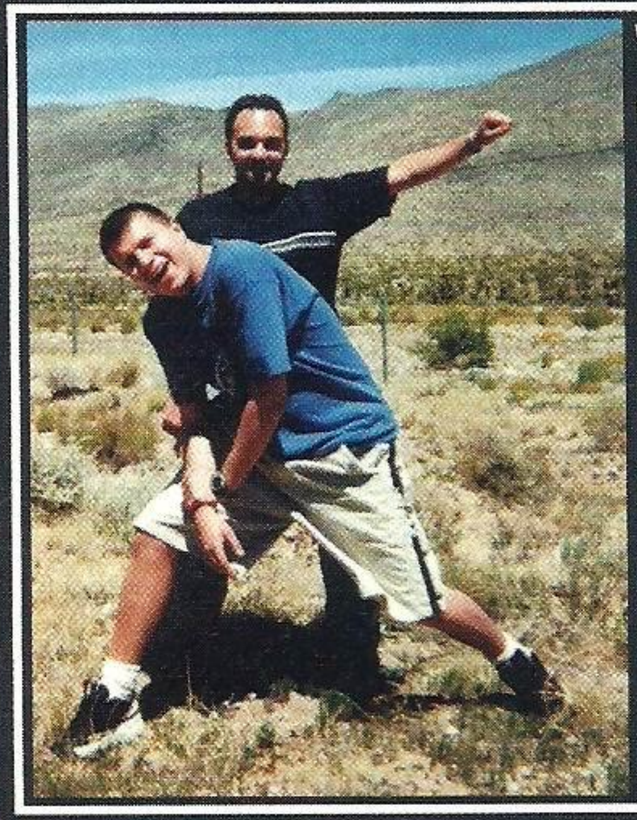
Prenumerata hotlin
tel: (0-22) 643-62-65

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 654-15-32
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Fucks:
Jak to ujęła kiedyś Molesta?
„Więc ostrzegam - kogo - wszystkich xeroboyów,
Nadejdzie czas molestujących podbojów,
Skończy się wasze wożenie po mieście,
Znikniecie raz na zawsze - nareszcie będzie spokój...”. So watch your back, xeroboy.



Witajcie po wakacjach!

Numer jak zwykle pęka w szwach zapraszamy do lektury.
Niestety, byliśmy zmuszeni do przesunięcia odpowiedzi na pytania z testu MATURA GRACZA do następnego numeru - w ostatniej chwili otrzymaliśmy do recenzji TONY HAWK'S PRO SKATER 2.
Ale jak to mówią co się odwlecze...
Acha - wraz z Playerstation Plus przygotowujemy wielki turniej TEKKENA, w którym główną nagrodą będzie PS2. Szczegóły już za miesiąc, tymczasem rzućcie okiem na plakat.

Banan i Gulash [BiG]

PS: Zacznie się dreamcastowa lawina. Każdy was nagle kocha DeCekerzy.

IMPORTY

Aż cztery gry na PlayStation 2, aż trzy z nich są zwyczajnie dobre. Nareszcie coś zaczęło drgać w temacie tej supermaszyny... Oprócz tego FINAL FANTASY IX, nowy ISS oraz JET SET RADIO i FERRARI F355 CHALLENGE na Dreamcasta!

str 20

GigantoMania

Czas na rozwiązanie naszego półrocznego konkursu. Sprawdź, czy załapałeś się na nagrody - część pierwsza rozwiązania.

str 28

PORADNIKI

Wprawdzie Tony zakrył głową napis PORADNIKI, ale nie dajcie się zwieść - we wrześniowym numerze NEO PLUS rozwaliliśmy TENCHU 2, LEGEND OF DRAGOON, KOUDELKĘ oraz X-MEN. Naturalnie po to, aby się wam lepiej i wygodniej grało.

str 70

Tony Hawk's Pro Skater 2 **str. 30**
Jedna z najbardziej oczekiwanych gier tego roku na PSX w oczach Nolstera...

Threads Of Fate - str. 64
Najnowsza gra Squaresoftu, znana wcześniej jako DEW PRISM. Czy kwadratowi dostarczyli? Pisze Banan.

Spiderman - str. 56
„Spider-Man, Spider-Man, i love him 'cause he does things only spider can". Nareszcie jest... Gulash zagłębia się.

Tenchu 2 - str 42
Narodziny cichych zabójców w prequelu cudownej gry o ninjach. Grabarz zakochuje się ponownie...

Virtua Tennis - str. 32
Oto jak powinna wyglądać gra sportowa nowej generacji. Po prostu cudo. Nolster nie może wyjść z podziwu.

news

PS2 - Data premiery i cena 06
GameBoy Advance! 07

importy

ARMORED CORE 2 24
DYNASTY WARRIORS 2 24
F355 CHALLENGE 26
FINAL FANTASY IX 20
GIGA WING 26
JET SET RADIO 27
JIKKYOU WORLD SOCCER 2000 23
WINNING ELEVEN 2000 22
X-FIRE 25

recenzje

4 WHEEL THUNDER 44
BEATMANIA 41
CHU CHU ROCKET 34
DEAD OR ALIVE 2 39
DIGIMON WORLD 35
DRAGON'S BLOOD 58
DRAGON VALOR 61
EVOLUTION 62
FIGHTER DESTINY 2 38
IN COLD BLOOD 59
IRON SOLDIER 3 60
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000 45
KOUDELKA 55
NHL 2K 33
MAKEN X 40
MARVEL VS CAPCOM 2 36
MOHO 40
MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES 35
RADIKAL BIKERS 44
RAMPAGE WORLD TOUR 46
RHAPSODY: A MUSICAL ADVENTURE 63
SPIDERMAN 56
TENCHU 2 42
TIME STALKERS 63
THREADS OF FATE 64
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 30
TOSHINDEN 4 38
WACKY RACES 45
WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION 46
VANGUARD BANDITS 66
VIB RIBBON 24
VIRTUA TENNIS 32
X-MEN MUTANT ACADEMY 37

help!

KOUDELKA 82
LEGEND OF DRAGOON 70
TENCHU 2 75
X-MEN MUTANT ACADEMY 81

redakcja

ARCADIA 88
ARCHIWALIA 93
COOL STUPH 98
FAQ 94
GAWĘDY PO FAI 87
POCKET 68
PRENUMERATA 91
RPGAMER 89
STARA SZKOŁA 86

Top Position

NEWS

PS2: Cena i termin premiery!

PREMIERA PRZESUNIĘTA NA 24 LISTOPADA - CENA KONSOLI: 2 TYSIĄCE ZŁOTYCH

Oficjalna premiera Sony PlayStation 2 została niedawno oficjalnie przesunięta i obecnie jej przybycia możemy spodziewać się na Starym Kontynencie 24 listopada bieżącego roku.

Sam fakt przesunięcia daty premiery z zapowiadanego na początku 26 października o prawie dokładnie miesiąc nie jest jeszcze niczym szczególnie dziwnym albo przykrym. Akurat będzie zbliżała się Gwiazdka, więc rodzice będą bardziej zmotywowani do zakupienia nowej zabawki dla swoich pociech. No i od razu zostanie na nich wylany kubeł zimnej wody. Ta zabawka będzie spychana w Europie w cenie, której od jakiegoś czasu się obawialiśmy. 299 funtów. Razem z konsolą na rynek trafi około czterdziestu tytułów.

Fakt opóźnienia daty premiery tłumaczony jest przez Japończyków w bardzo prosty sposób. Popyt na konsolę jest przeogromny i premiera musiała zostać przesunięta w czasie, aby firma była w stanie przygotować odpowiednią liczbę konsol do wypuszczenia na rynek. Wytłumaczenie to potwierdza fakt, iż niedawno na półki sklepowe w Japonii trafiła konsola numer 3 000 000. Nawet pomimo przesunięcia terminów, Europa nie otrzyma takiej liczby konsol jaką sobie życzyła. Do Wielkiej Brytanii na przykład, w dniu launchu trafi zaledwie połowa z 200 000 zamówionych jednostek. Cały czas piszę jednak o Europie, a de facto konsole trafią do sprzedaży w Europie, ale jedynie na terenie krajów należących do Unii Europejskiej...

Od razu rozwieję wszelkie wątpliwości, osobom, które nie mają głowy do zajmowania się tak nieistotnymi szczegółami jak śledzenie poczynań naszego pięknego kraju w drodze do ukochanej głównie przez naszych rolników Unii. Nie jesteśmy jej członkami.

Zanim jednak zaczniecie drzeć szaty i wyjdziecie na ulice w poszukiwaniu ciągników do spalenia, powiem wam coś pozytywnego.

Okazuje się, że Polska będzie jedynym krajem spoza Unii, który otrzyma swoje konsolki w terminie zbieżnym z datą premiery europejskiej.

Jak nieoficjalnie udało nam się dowiedzieć, premiera PS2 w Polsce ma koincydować z premierą europejską, ale należy liczyć się z tym, że pierwsza partia konsol trafi do nas prawdopodobnie na początku grudnia. Niestety partia ta nie będzie należała do największych - mowa jest zaledwie o kilku tysiącach egzemplarzy. Najgorsze jest jednak to, że cena ma być przelicznikiem z funtów. Czyli - na nowe dziecko Sony trzeba będzie wytrząsnąć około 2000 złotych. Nie więcej, ale też raczej niewiele mniej. Dodatkowo, trzeba szykować 150-200 złotych na kartę pamięci, która nie będzie znajdować się w zestawie (player do filmów DVD znajduje się teraz w ROMie konsoli). Dwadzieścia dwie bańki muszą polecieć. No cóż - taka decyzja Sony Europe...

Gry mają zadebiutować na naszym rynku w cenie 239 złotych za sztukę.

Nie powiem - ceny nie są zbyt niskie, ale raczej nie było co spodziewać się, żeby Polska miała zostać potraktowana przez Sony w jakiś uprzywilejowany sposób. Będziemy trzymali rękę na pulsie i jeżeli w międzyczasie coś się zmieni - będziemy informować. Pocieszyć możemy was tylko w jeden sposób - jeżeli ceny będą się zmieniać, to już tylko z korzyścią dla naszego portfela.

GameBoy Advance!

PIERWSZE SCREENY Z NOWEGO HANDHELDA NINTENDO!!!

24-ego września, w czwartek, w hali Makuhari Masse (gdzie odbywa się zwykle wystawa Tokyo Game Show), na imprezie Nintendo - Space World po raz pierwszy publiczności zaprezentowana zostanie nowa, przenośna konsolka Nintendo, o dobrze wam już znanej nazwie - GameBoy Advanced.

My sami nie byliśmy pod szczególnym wrażeniem do czasu, kiedy ujrzeliśmy screeny. I zakochaliśmy się. Widząc GOLDEN SUN, nie mogę oprzeć się wrażeniu, że niektórzy developerzy gier na PSX-a mogliby się czegoś od kolegów z mniejszego sprzętu nauczyć.

Ta gra wygląda lepiej niż Saturnowo-PSX-owy LUNAR!!! Oprócz niej, rzućcie też okiem na NAPOLEON - śliczną strategię z bardzo ładniutką i kolorową grafiką. Dalsze tytuły to niezawodny MARIO KART ADVANCE, kontynuujący tradycje starego, SNESowego tytułu. GBA będzie killerem. Małym, ale skutecznym.

Dobra wiadomość z ostatniej chwili: Nintendo zaprezentuje konsolę i gry na show ECTS w Londynie na początku września. Oczywiście - będziemy tam.

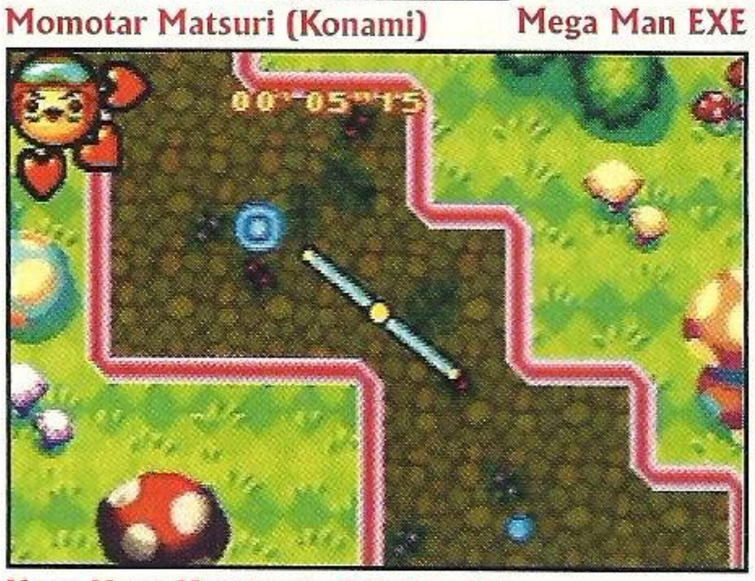
Mario Kart Advance (Nintendo)

Golden Sun (Nintendo)

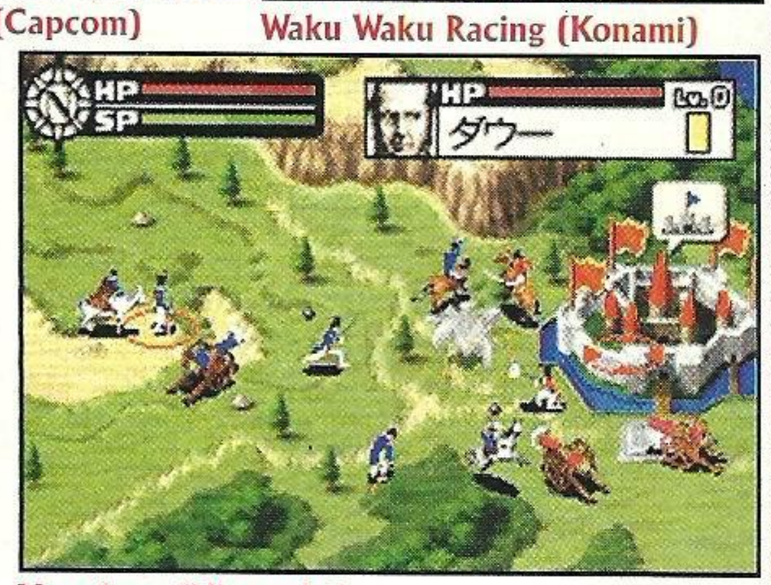
Momotar Matsuri (Konami)

Mega Man EXE (Capcom)

Waku Waku Racing (Konami)



Kuru Kuru Kurukurin (Nintendo)

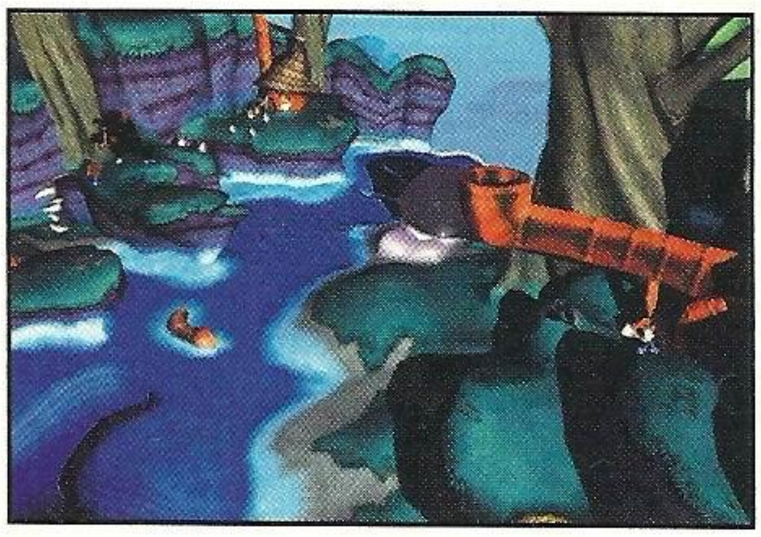


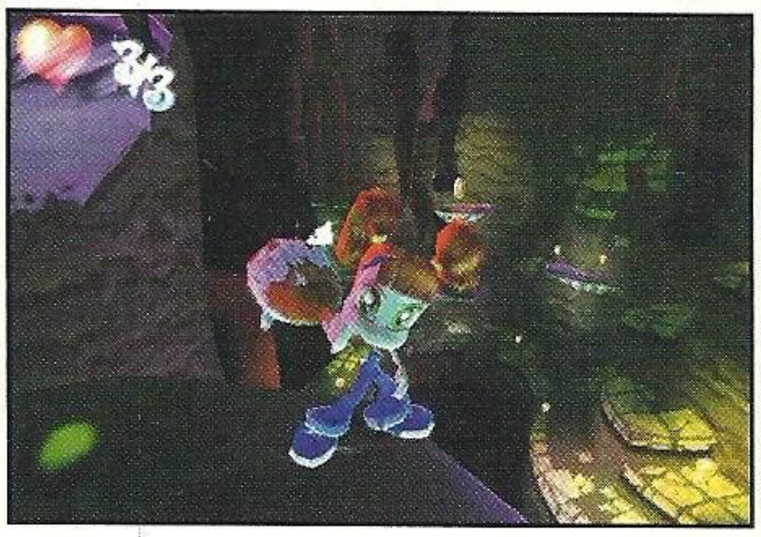
Napoleon (Nintendo)

Xbox wchodzi do gry!

DEVKITY U PROGRAMISTÓW, SĄ TEŻ PIERWSZE SCREENY!

W przeciwieństwie do Dolphina, o Xbox słychać coraz więcej. Niedawno do autorów gier trafiły zestawy developer's kit, na których pisane są gry. Pojawił się też protypowy joypad, podobno bardzo zbliżony do oryginalnego pada Sony. Od pecetowych programistów bije entuzjazm - oto bowiem będą pisać gry na konsolę tak, jak robili to do tej pory na PC. Do premiery konsoli jeszcze rok, a już zaczynają pojawiać się informacje o grach. Oto pierwsze screeny z MALICE przygotowywanej przez G.O.D. Co dalej?

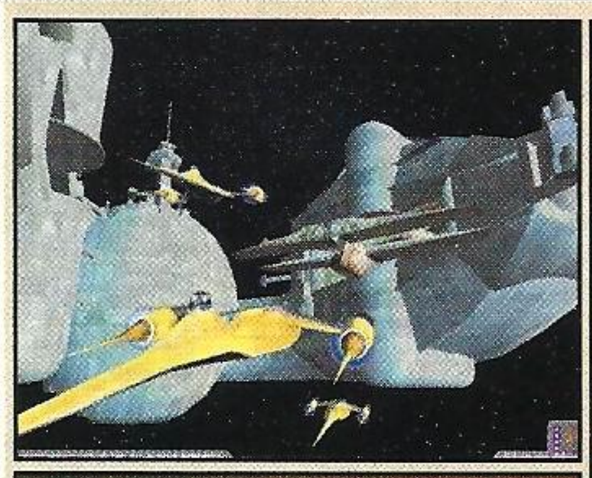


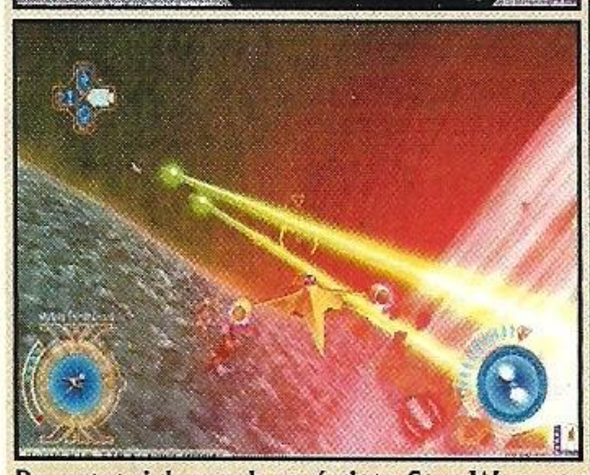


FIFA 2001

Zgodnie z naszymi przypuszczeniami EA w Europie wyda inną FIFĘ od tej przedstawianej miesiąc temu w Importach. Premiera razem z konsolą. **[PS2]**

Star Wars Episode 1: Starfighter



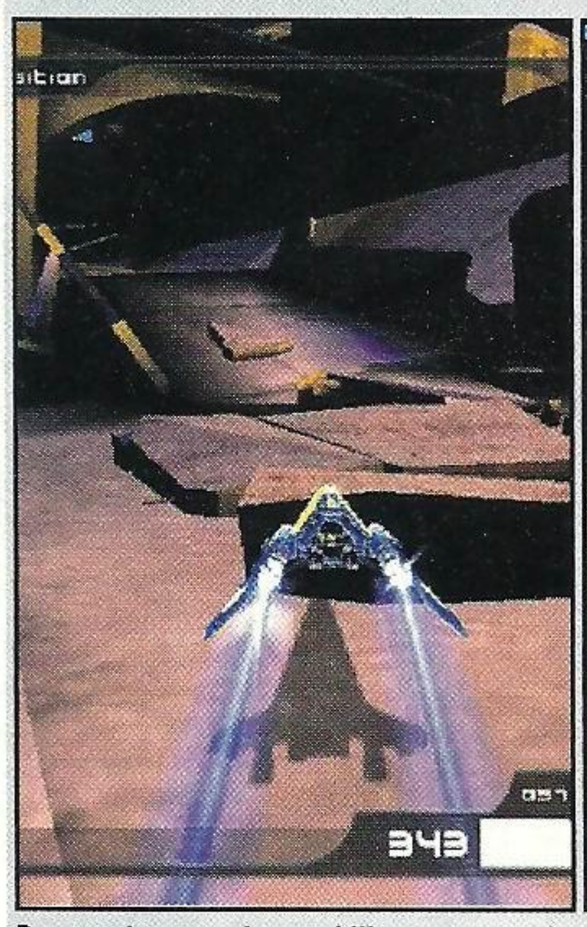


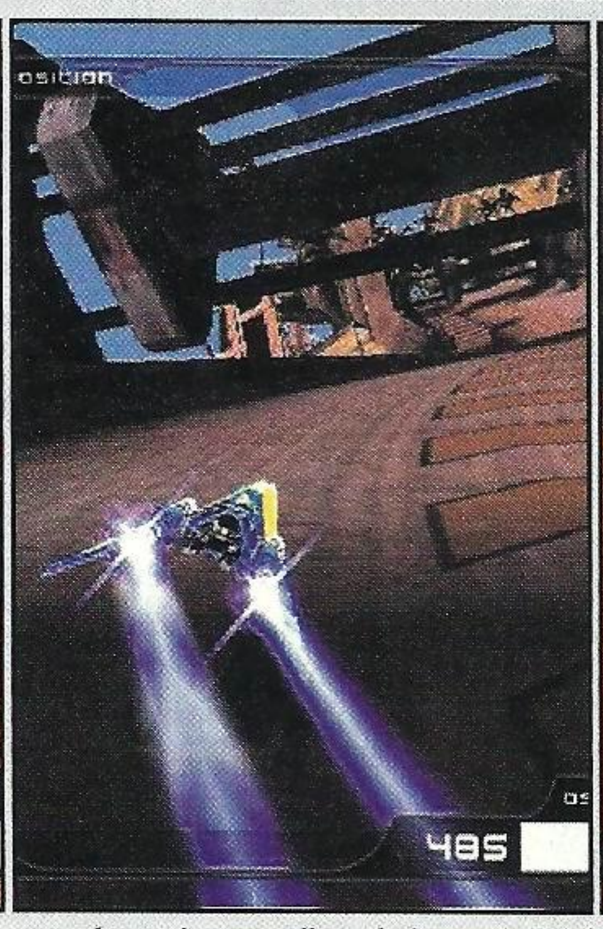
Po ostatnich grach ze świata Star Wars straciliśmy nieco zaufanie do Lucasarts. Ta pozycja może jednak pomóc firmie odbudować mocno nadszarpniętą reputację. Zapowiada się strzelanina zbliżona do ROGUE SQUADRON na N64, tylko z milion razy lepszą, śmigającą w stałych 60 klatkach na sekundę grafiką. **[PS2]**

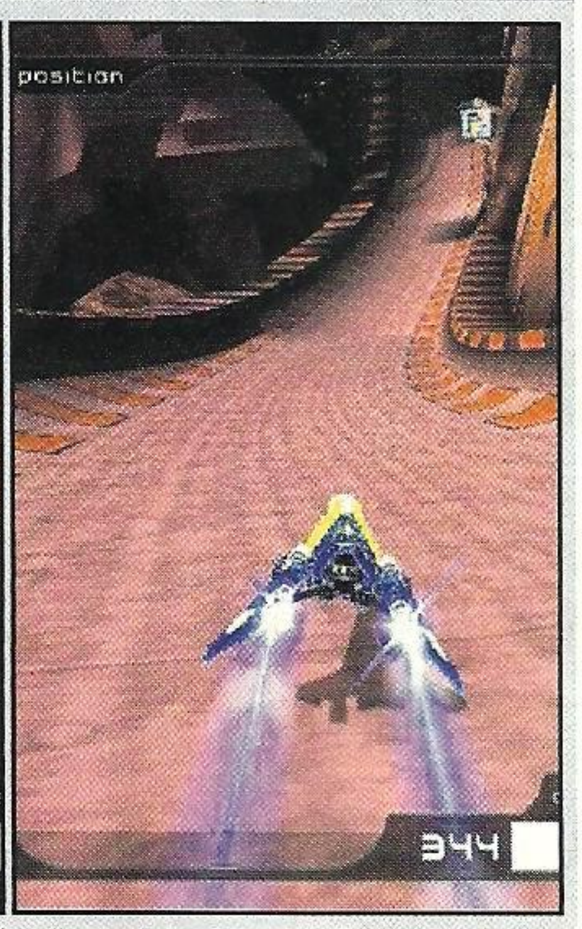
Wild Wild Racing

Tę grę opracowuje firma Rage Software, znana z doskonałych umiejętności technicznych (EXPENDABLE na DC). Zapowiada się nieźle! **[PS2]**

WipeOut Fusion



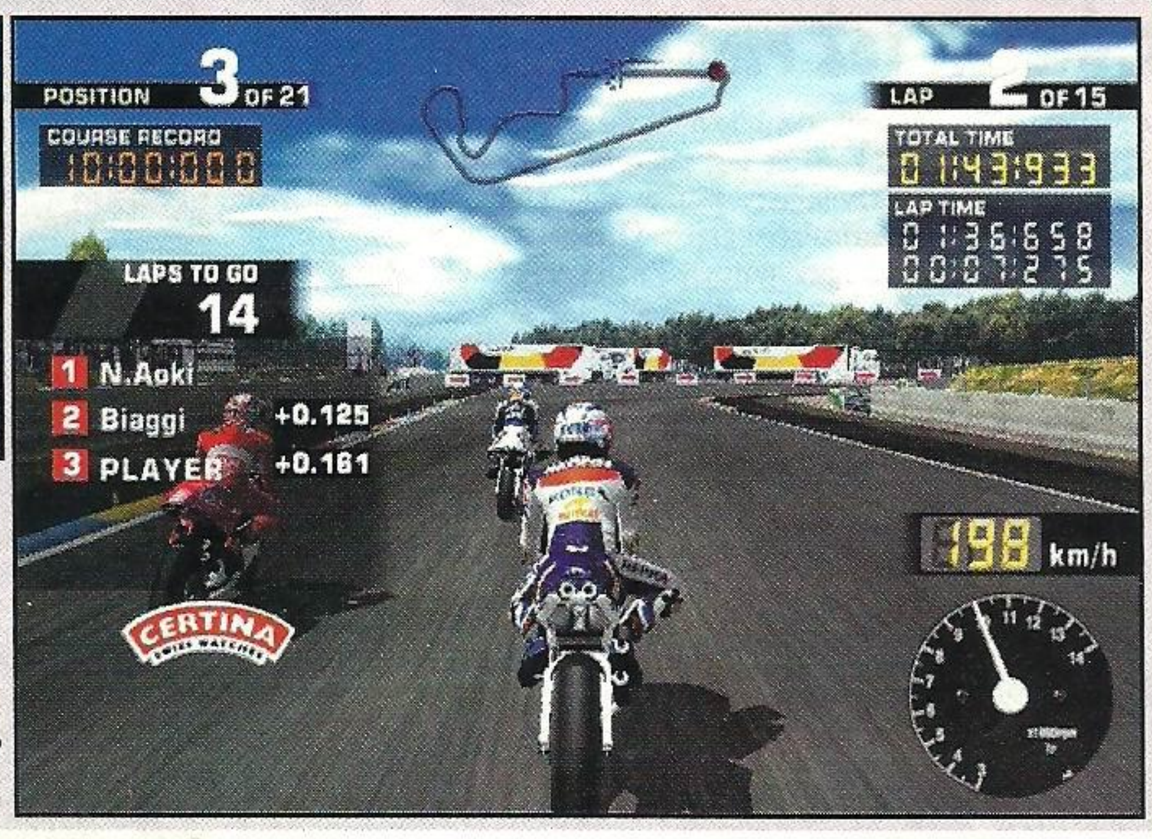




Psygnosis uraczyło nas kilkoma nowymi screenshotami z pozycji, na którą czeka wielu wiernych fanów serii. Oprócz tego dowiedzieliśmy się, że gra będzie gotowa jeszcze przed końcem roku. Jako że Psygnosis to firma europejska, spodziewamy się ujrzeć grę za miesiąc - na show ECTS. Na pewno zagramy i podzielimy się opinią... **[PS2]**

Moto GP 500

Zbliża się termin wydania trzeciej, zapowiadanej już od dawna gry Namco na PlayStation 2. Konwersja z automatu zostanie usprawniona graficznie, podobnie jak w przypadku TEKKEN TAG TOURNAMENT. Będą też nowe tryby rozgrywki. Na screenach wygląda to już ślicznie i właściwie to chyba wszystko, co nam potrzeba. **[PS2]**



Silpheed

Klasyczne strzelaniny w trzech wymiarach, jeśli odpowiednio przygotowane, w doskonały sposób pokazują moc konsoli. Dlatego z otwartymi ramionami witamy grę SILPHEED, którą wyda Working Designs. Jak zwykle mnóstwo przeciwników, broni, bonusów i poziomów. Maksymalna rozwałka na PS2? Czemu nie! **[PS2]**

DECE'EM ORiGiN'ALNE INFO

■ Wygląda na to, iż Sega Of America szykuje kolejne promocje dla tamtejszych graczy. Pierwszą z nich jest specjalny zestaw Dreamcast Sports Pack, który trafi do sprzedaży już 9 września. W jego skład wchodzi konsola i pad w czarnych kolorach oraz gry NBA2K i NFL2K. Całość będzie dostępna za niecałe 220 dolarów, co stanowi prawdziwą gratkę dla graczy, którzy jeszcze nie dokonali zakupu. Tymczasem Sega All-Stars Program to nazwa nowego posunięcia, które z pewnością przypadnie do gustu także fanom importów. Mowa tu oczywiście o obniżce cen najpopularniejszych tytułów. I tak na pierwszy rzut mają iść CRAZY TAXI, HOUSE OF THE DEAD 2, NBA 2K, NFL 2K, SEGA BASS FISHING oraz SONIC ADVENTURE, które będzie można kupić płacąc $19,99 za sztukę. Czy sprawa trafi również na nasz kontynent jeszcze nie wiadomo.

■ W ostatnich miesiącach ponownie dała o sobie znać sprawa Electronic Arts. Jak wiadomo, developer nie zaszczycił jeszcze DC żadnym tytułem ze swojej stajni, co nie wyszło mu na dobre, przejawiając się kiepskimi notowaniami na giełdzie oraz słabymi dochodami w ostatnim czasie. W wywiadzie przeprowadzonym dla internetowego wydania biznesowega magazynu Forbes, szef EA John Riccitiello tłumaczył między innymi: "Dolar przeznaczony na tytuł dla DC jest dolarem, którego nie mielibyśmy na naszą strategię online czy strategię PSS." Cytat ten jest o tyle dziwny, ż brzmi tak, jakby firma ledwo wiązała koniec z końcem, a dodatkowo nie znała wyników sprzedaży konsoli Segi na własnym podwórku. Produkcja na DC nie pochłania z pewnością aż takich nakładów, tym bardziej, że możliwa jest tania konwersja PC to DC. Doskonale zademonstrował to australijski developer Titanium Studios, który w niecałe dwa tygodnie przepisał oryginalnego QUAKE na konsolę Segi wyłącznie po to, aby pokazać swoje możliwości. Żeby przypadkiem nie było wątpliwości wykonano także inną konwersję PC to DC, zatytułowaną DEFENSE COMMANDER. Tak czy inaczej nic nie zostało jeszcze do końca przesądzone, a z obecnego faktu najbardziej korzystają panowie z Visual Concepts, którzy bez walki zdobyli rynek tytułów sportowych dla DC, prezentując jednocześnie całkiem wysoki poziom. Pozostając przy VC warto nadmienić, iż pracują oni obecnie nad dwoma kolejnymi tytułami: RESURRECTION, który stawia na sieć oraz konwersją FLOGAIN BROTHERS - sequelu pamiętnego hitu z Genesis/ Megadrive.

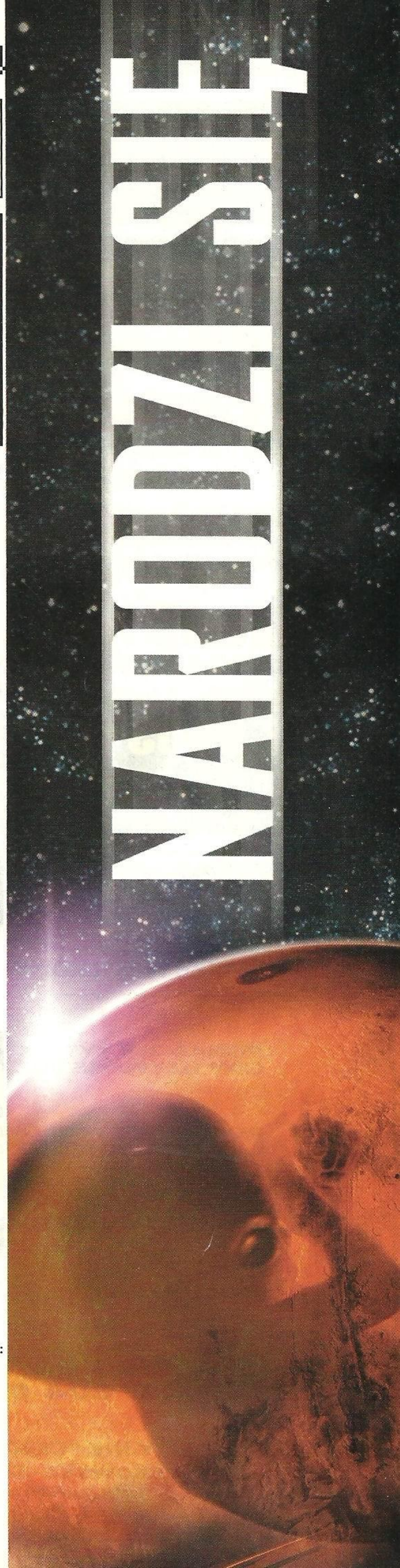
■ Według kolejnych przecieków z prasy japońskiej wynika, iż tamtejsi gracze będą mogli niebawem nabyć dysk twardy do DC. Co więcej autorzy wspominają także o możliwości dystrybucji gier przez sieć. Wszystko to wydaje się być bardzo prawdopodobne tym bardziej, iż w sprzedaży na tamtejszym rynku znajduje się już DC LAN Adapter (~$83) ze specjalną wersją oprogramowania, które umożliwia korzystanie z łącza stałego. W trakcie imprezy, która nieco poprzedzała premierę urządzenia okazało się także, iż w planach są skaner i drukarka dla DC oraz zaprezentowane wcześniej urządzenia, jak np. DreamEye, które zostaną wydane w nowych wersjach, korzystających z dobrodziejstw broadbandu. Tymczasem w połowie sierpnia do sprzedaży powinna trafić DC myszka oraz nowy model klawiatury.

■ Wszystkich, którzy czekają na GRANDIĘ 2, z pewnością ucieszy fakt, iż Ubi Soft doskonale postarał się o dostosowanie tytułu do naszych warunków. Tłumaczenie tekstu idzie już pełną parą natomiast za kwestie mówione będzie odpowiedzialny zespół tych samych ludzi, którzy pracowali przy METAL GEAR SOLID. Wstępny termin wydania tego hitu w Stanach jest planowany na Święta. Jak będzie w przypadku Europy jeszcze nie wiadomo. Tymczasem Famitsu dokonało już oceny tytułu wystawiając odpowiednio: 9,9,8,9 co plasuje G2 w kategorii "platyna".

■ O ile temat gier FPP zdecydowanie jest specjalnością graczy PC i już niebawem plaga dosięgnie posiadaczy DC. Według wstępnych oświadczeń Infogrames UNREAL TOURNAMENT na konsoli Segi może ukazać się w Stanach już w te Święta. Za konwersję odpowiedzialni są programiści z Secret Level, którzy już zdążyli podzielić się podstawowymi informacjami. I tak na pierwszy ogień poszło testowanie gry po sieci. Mark Rein z Epic , który nadzoruje projekt stwierdził: "Byłem naprawdę zdziwiony brakiem lag'ów." Ponadto UT będzie korzystał z klawiatury oraz myszki do DC, zmianom ulegną pewne levele, które ze względu na pamięć konsoli trzeba będzie odpowiednio przemodelować. Rein zapewnił jednak, iż zespół zadba o jakość produkcji. W trakcie dyskusji są również inne dodatki tylko dla wersji DC.

■ Pojawiły się nowe wiadomości odnośnie Bleemcast'a, czyli programu umożliwiającego emulację gier z PSX na DC. Z najciekawszych rzeczy warto wymienić, iż autorzy przewidują cenę dla Europy zbliżoną do wartości $19,99; nie wyklucza się opracowania kolejnych pakietów, które emulowałyby kolejne gry z naciskiem na najświeższe produkcje; ma być wsparcie zarówno dla tytułów NTSC jak i PAL. Ze względu na fakt, iż technologia sprawdzania oryginalności gier PSX jest własnością Sony, autorzy Bleemcast'a nie mogli jej umieścić w swoim produkcie, jakkolwiek zaznaczają, iż są zdecydowanie przeciwni wykorzystywaniu ich produktu z nielegalnymi kopiami gier.

■ Capcom pracuje nad kolejnymi tytułami na DC. W pierwszej kolejności wypada wspomnieć o STREET FIGHTER 3: THIRD STRIKE - FIGHT FOR THE FUTURE. Tytuł zapowiada się oczywiście znakomicie, a kolejną ciekawostką jest możliwość replay'ów oraz specjalny tryb treningowy gdzie gracz może "zachować" swój styl walki, a następnie przypisać go postaci, z którą trenuje. Następne w kolejności są NETTO DE TENNIS, GAIA MASTER oraz SUPER STREET FIGHTER II X. O ile w przypadku dwóch pierwszych pozycji niewiele nam wiadomo, to ostatnią z nich jest dobrze znany SSF2T z możliwością gry przez sieć. O ile sam remake nie budzi szczególnego zainteresowania, o tyle możliwość walki w taki sposób zapowiada się całkiem interesująco i to nie tylko dla starych wyjadaczy. Pozostając przy tym gatunku należy wspomnieć o VAMPIRE CHRONICLES. Wbrew pozorom nie będzie to kolejny survival ale kolejna odsłona w serii DARKSTALKERS, będąca właściwe składakiem. Na krążku znajdą się poprzednie części serii (DARK STALKERS, NIGHT WARRIORS i VAMPIRE SAVIOR) wzbogacone o możliwość gry po sieci. Developer potwierdził także, iż kolejna część RESIDENT EVIL, wykorzystująca sieć, zostanie wydana na DC.



planeta dc

www.republika.pl/planeta

Gry i konsole nowe i używane

Dreamcast

konsola + gra 999 zł, wszystkie nowości pal i ntsc
przestrajanie konsol, gry używane od 80 zł

PlayStation

konsola 9002 (pal/ntsc) 629 zł, gry używane od 45 zł,
najtańsze akcesoria

Nintendo 64

konsola od 250 zł, gry używane od 50 zł

GameBoy Color

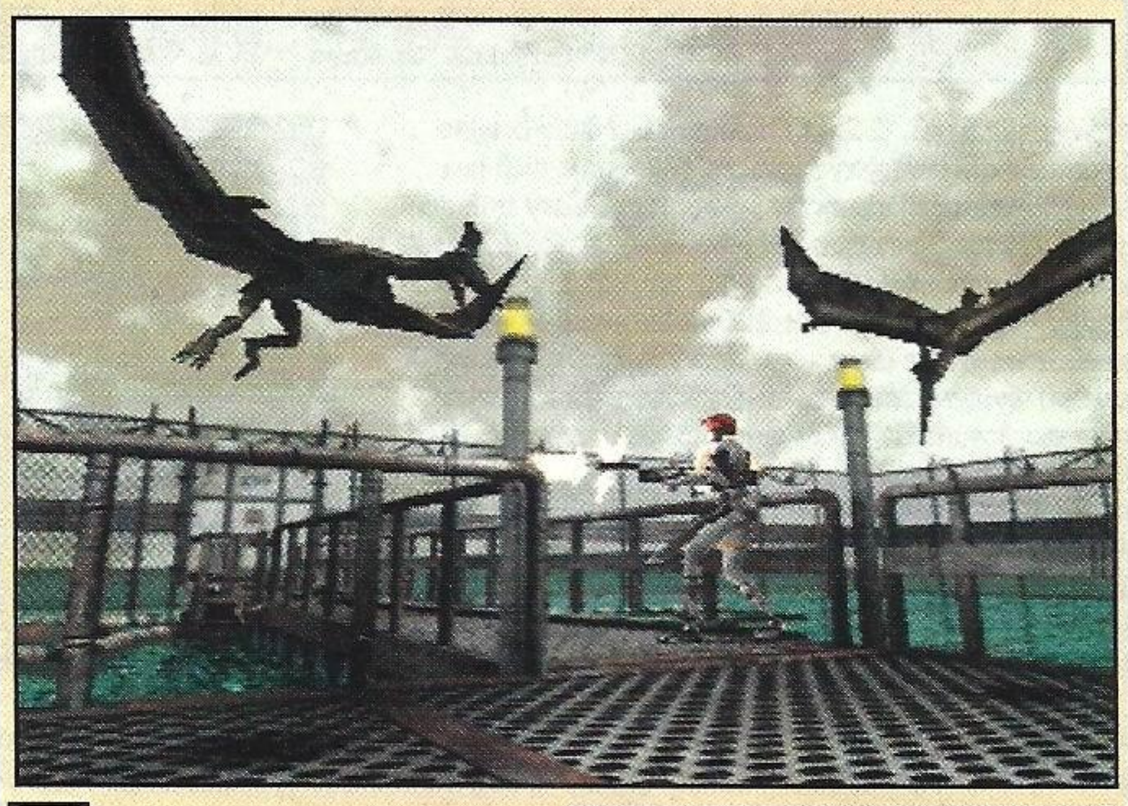
konsola od 289 zł, wszystkie nowości, gry używane
i akcesoria

tel. 0603 176 909

zadzwoń i zamów bezpłatny katalog!

Prowadzimy skup używanych gier i konsol

Dino Crisis 2



Ta wypatrywana przez wszystkich fanów kontynuacja dinozaurowatego survival thrillera (moim zdaniem w horrorze występują potwory zupełnie wyimaginowane i nierealne, a to wyklucza dinozaury) przechodzi powolne, acz gruntowne zmiany. Najwyraźniej w pełni trójwymiarowe środowisko nie spełniło wymagań autorów, bo graficy właśnie pracują nad wprowadzaniem prerenderowanych teł (jak w RE3). Poza tym zmienia się system walki i do gry wprowadzane są combosy. Z tego, co do tej pory widzieliśmy, gra opierała się na dosyć zręcznościowym wytłukiwaniu gromad dinozaurów z wielkich giwer - czyżby miały zastąpić je jakieś oryginalne egzemplarze broni białej?
Nie wiadomo. Widać jednak od razu, że gra cały czas jest w sferze intensywnych beta-testów, a pan Mikami chce ujrzeć coś więcej niż tylko zwykłego klona Residenta w scenerii "Parku Jurajskiego". I dobrze.

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION
PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 45 ZŁ

NINTENDO 64
PONAD 50 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁ

DREAMCAST
WSZYSTKIE TYTUŁY

GAME BOY
COLOR, GRY

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - SOBOTA 11 - 17

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.
ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY®
KONIEC KŁOPOTÓW
Playstation

Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)
Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt **NTSC** na Twoim telewizorze w systemie **PAL** przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłki
15 zł + 22% vat = 18.30 + koszt wysyłki
ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 **GDAŃSK**

INTERNET:WWW.UNIRAD.COM

DECE'EM
ORiGiN'ALNE INFO

■ Sprawa DOA2, zgodnie z oczekiwaniami, ma swój dalszy ciąg. Po amerykańskiej premierze gry i skonwertowaniu jej na PS2 pojawiła się od razu masa wszelkiego rodzaju przypuszczeń, nierzadko idących w niewłaściwą stronę. Na szczęście ten okres jest już za nami ponieważ Tecmo postanowiło uszczęśliwić swoich rodzimych graczy i tym samym DOA2 ukaże się w Japonii już pod koniec września. Poza tym, iż będzie zawierać wszystkie dodatki obecne w wersji na PS2 Team Ninja planuje także kolejne urozmaicenia, z których potwierdzono już 2 mini gry na VMS'a, nowe tag team oraz zwyczajne combosy i wreszcie tryb "Gallery", gdzie znajdzie się sporo fajnych grafik. Nieoficjalnie wspomina się o kolejnych kostiumach, postaciach z DOA1, a także innych dodatkach. Ostatecznie największą zmianą wydaje się być określenie tytułu jako "Intelligent Fight Game", co oznacza, iż scenariusz będzie zmieniać się w zależności od stylu walki gracza. Być może ta wersja , pod nieco zmienioną nazwą oraz za odpowiednio niższą cenę ukaże się i u nas za kilka miesięcy.

■ W przypadku gier sportowych na DC raczej nie można narzekać. VISUAL CONCEPTS robią całkiem niezłą robotę. Całkiem dobrze sprawuje się Sega Sports, jakkolwiek pewien niedosyt mają fani piłki nożnej oczekujący naprawdę wybitnej pozycji. Sytuacja ta może się jednak niebawem odmienić. Szef SOE, Jean-Francois Cecillon, zdradził ostatnio, iż pracują oni właśnie w tym kierunku. "Rozpoczęliśmy badania w styczniu, rozmawiając z setkami ludzi, graczami i fanami, aby ostatecznie zakończyć z koncepcją najlepszej gry futbolowej na świecie. Przekazaliśmy materiały naszym programistom w Japonii i teraz oni pracują nad tematem. Więcej niestety nie mogę nic powiedzieć." Trzeba przyznać, iż sprawa zapowiada się wyjątkowo poważnie, a jak będzie w efekcie końcowym ? Z pewnościądowiemy się już za jakiś czas.

■ Panowie w Sega Enterprises wciąż dokonują kolejnych zmian. Jak donosi Famitsu tym razem padło na nazwę firmy, która od tej chwili będzie nazywać się po prostu SEGA - tak jak zastrzeżony znak firmowy. O tym czy będzie to miało jakieś znaczące konsekwencje przekonamy się za jakiś czas. Jednocześnie zainwestowano kolejne nakłady w sieć, tworząc w siedmiopiętrowym budynku centrum składające się z 4000 serwerów. Co ciekawe, błękitni wykorzystują tylko 1/3 mocy centrum, podczas gdy pozostałe części są odpłatnie udostępniane japońskim firmom. Ostatnią wiadomością tego typu jest artykuł Nihon Keizai Shimbun, w którym tamtejsi specjaliści bardzo korzystnie podsumowują przeprowadzone zmiany. Jednocześnie wskazuje się na fakt, iż Sega cały czas poprawia swoją kondycję finansową, co dla nas, graczy, oznacza z pewnością dobrą nowinę.

■ Jeżeli wierzyć ostatnim pogłoskom to Sega po raz pierwszy nie weźmie udziału w zbliżającym się Tokyo Game Show. Jako powód podaje się oddzielną imprezę koncernu, na której szczególny nacisk ma zostać położony na Internet. Na imprezie nie zabraknie z pewnością jednak innych developerów, którzy robią obecnie coś na DC.

■ Sonic Team zaprezentował kolejne screen'y z PHANTASY STAR ONLINE. Na jaw wyszło także, iż w grze pojawi się sporo niespodzianek w postaci nagłych zwrotów akcji i nieprzewidzianych sytuacji. Ponadto całkiem ciekawie zapowiada się "Character Create System" - czyli model kreowania własnej postaci. Zapewne pamiętacie, iż gra po sieci ma umożliwiać komunikację między różnymi graczami. Tym samym wprowadzono wsparcie dla następujących języków: japoński, angielski, niemiecki, francuski i hiszpański.

■ Japończycy dostaną niebawem kolejny prezent w postaci naprawdę tanich gier od Segi. Sprawa wygląda następująco: za kwotę np. 1000 jenów będzie można kupić ETERNAL ARCADIA, który pozwoli odkryć około 20% scenariusza. Jeżeli gracz zdecyduje się na dalszą grę będzie musiał połączyć się z WWW SOJ aby zapłacić różnicę w cenie i tym samym odblokować resztę gry. Coś jak wersje trial oprogramowania na PC. Inną zachętą mają być wypożyczalnie gier.

■ Fox Interactive bez większych wyjaśnień zrezygnował z produkcji CROC 2 na DC. Podobny los spotkał konwersję BALDUR'S GATE, jakkolwiek nie wiadomo dokładnie czy jest to ostateczna decyzja. Tymczasem Sega pracuje nad własnym sci-fi horrorem zatytułowanym TYPE X: SPIRAL NIGHTMARE. Poza faktem, iż scenariusz ma przypominać Alien'a, a autorzy określają tytuł jako Emotional Horror Adventure, na razie nie wiadomo nic więcej. Atlus pracuje natomiast nad kolejnym rpg na DC. deSPIRIA, bo taki nosi tytuł zapowiada się na dosyć ambitny projekt, który ma wprowadzić trochę świeżości do tego gatunku gier. Wstępny termin wydania przewidziany jest na koniec bieżącego roku. Inne tytuły o jakich warto wspomnieć to zręcznościówka DEVIL produkcji Media Factory, BATTLE BEESDAH strategia, która wykorzystuje mikrofon DC oraz konwersja THE RHAPSODY OF ZEPHYR, którą zajmuje się Falcom.

■ Po wycofaniu NGP z rynku amerykańskiego i europejskiego, SNK poczyniło kolejne drastyczne kroki, ograniczając powoli zasięg swojej działalności wyłącznie do rodzimej Japonii. Oznacza to mniej więcej tyle, iż wszystkie znane tytuły ze stajni developera będą musiały znaleźć teraz chętnego wydawcę, zanim, i o ile w ogóle, pojawią się w sprzedaży na naszym rynku. Na szczęście pozycja SNK VS CAPCOM zostanie wydana przez tych drugich ale nie wiadomo jak będzie w przypadku COOL COOL TOON i KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION.

■ Według ostatnich doniesień ze sceny arcade, w japońskich salonach gier testowana jest obecnie gra PLANET HARRIER autorstwa Amusement Vision, czyli byłego AM4 Segi. Jak niektórzy z was się domyślają jest to sequel pamiętnego SPACE HARRIER autorstwa Yu Suzuki. Innym ciekawym tytułem Segi zdaje się być COSMIC SMASH, shooter wykonany w konwencji F335 CHALLENGE - 3 monitory arcade ! Na deser zostaje kolejna produkcja Smilebit, czyli autorów JET SET RADIO, zatytułowana HUNDRED SWORDS. Tytuł ten to strategia fantasy w czasie rzeczywistym i trzeba przyznać, że na screenach prezentuje się znakomicie.

PSone - nowa, stara konsola

Powiecie tak: ale maluuuutka! Nie ma bata, żeby było inaczej. 16 sierpnia miałem okazję odwiedzić Sony Poland i rzucić okiem na pewną małą konsolkę całkiem sprawnie udającą PSX-a. A ponieważ, jak mniemam, nie wszyscy mieli podobną okazję, postanowiłem zdać relację z tej krótkiej wizyty.

A więc przybyłem, zobaczyłem i zwyciężyłem.

O konsoli można pisać Ocałe morze tekstu, ale tak naprawdę wystarczy te kilka słów.

PSone jest bardzo malutka, bardzo zgrabna i bardzo efektowna. Na spotkanie szedłem uzbrojony w czerpaną z netu wiedzę i wiedziałem czego się spodziewać - w każdym tekście autorzy zaczynali od pisania o jej nikczemnym rozmiarze. A mimo to nie ustrzegłem się tych kilku słów, którymi wita je większość odbiorców: jaka jest mała!

Ale tak to już jest.

Z dziennikarskiego obowiązku dodam tylko, że sprawdzałem konsolkę w akcji - poleciały OMEGA BOOST oraz GEKIDO, ale równie dobrze mógłbym grać na PSX-ie. Nie powiem, niczego innego się nie spodziewałem, ale mimo wszystko...

No, grałem na PSOne...

Rzecz jest w zestawie z padem w równie ładnym, powiem nawet - pozytywnym kolorze. PSOne można określić dwoma słowami - jest to konsola optymistyczna. No i oczywiście malutka.

Ma w sobie coś nieuchwytnie niewieściego - nie wiem - może kolor analogowych gałek na dualu, może zaokrąglone kształty, a może świadczy o tym wizualne podobieństwo do dużej puderniczki. Ale jest tym bardziej pociągająca.

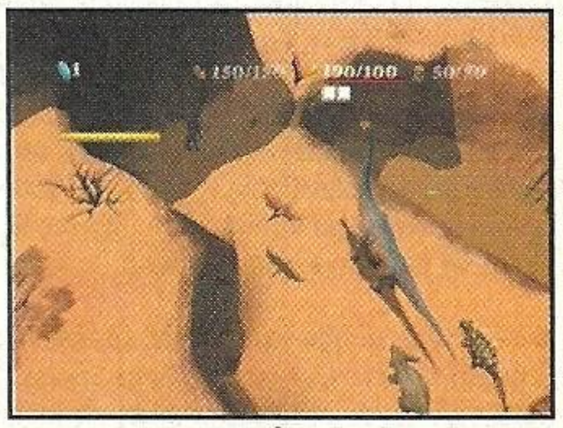
PSone powinien pojawić się na rynku w październiku. Cena będzie zbliżona do ceny starego PSX-a, ale najwyraźniej w Polsce konsola będzie sprzedawana w sklepach tylko w zestawach z grami, co automatycznie uczyni z niej nieco droższy zakup.

Na początku także trafi do nas niezbyt zbyt duża partia.

I to by było na tyle.

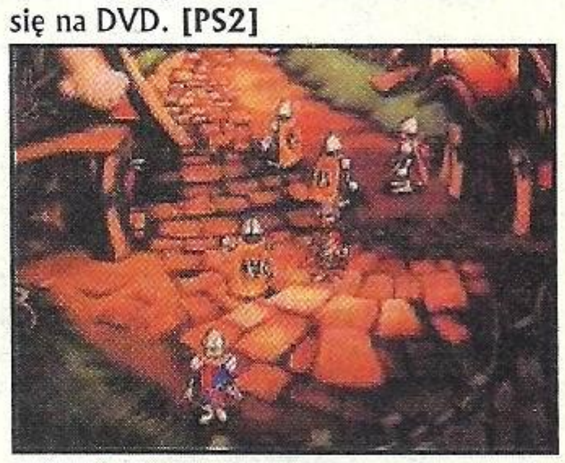
DINOSAUR

O dziwo, tym razem Disney Interactive umyło ręce i gra na podstawie najnowszego firmu ze stajni sławnego Walta będzie wyprodukowana przez UBI Soft. Będzie to przygodowa platformówka z widokiem z góry, w której trzeba będzie uratować tytułowego czworonoga. **[PS2 i DC]**



SEVEN

Namco opublikowało pierwsze screeny z rpg'a, który firma przygotowuje na PS2. Ręcznie rysowana grafika pozostanie 2D, akcja gry rozgrywa się w średniowieczu, a jej bohaterami jest siedmiu wojowników. SEVEN ukaże się na DVD. **[PS2]**



Newsflash

Nintendo pracuje nad strzelaniną first-person perspective pod tytułem SIN & PUNISHMENT. Akcja będzie rozgrywać się w opanowanym przez mutanty futurystycznym Tokio. Wszystko dobrze, ale dlaczego głównym bohaterem jest 14-letnia Saki?

Przy okazji ogłoszenia wyników za pierwszy kwartał Activision podzieliło się z graczami wiadomością, że pracuje obecnie nad 12-oma pozycjami na PlayStation 2. Wymieniono następujące tytuły: TONY HAWK'S SKATEBOARDING 3, MATT HOFFMAN PRO BMX 2, KELLY SLATER'S PRO SURFER oraz SHAWN PALMER'S BOARDERCROSS. Mamy więc skateboard, surfing, snowboard i bmx'a. Oprócz tego z wiadomych jest jeszcze ORPHEN. Firma ma także w zanadrzu 3 gry na GameBoy Advance.

Podczas wakacji kilka znanych firm zarzuciło support dla Dreamcasta i zadeklarowało miłość Sony. Codemasters zadecydowało, że nie wyda na DC żadnej gry, włączając w to w połowie ukończonego COLIN McRAE RALLY 2.0. Ze współpracy z Segą wycofała się także firma Argonaut, która wypluła pozycję RED DOG.

Kolejną, jeszcze nie zapowiedzianą grą Konami na platformy nowej generacji, będzie wyścig kolarski bazujący na słynnym Tour De France.

Miłośnicy Lary Croft odetchną z ulgą słysząc, że pod koniec roku pojawi się TOMB RAIDER CHRONICLES na (uwaga!) PlayStation i PC. Plotka mówi, że Lara powróci do miejsc, które już zwiedzała - w pierwszym ujęciu intro leży bowiem nieprzytomna, a w jej głowie pojawiają się wizje tego, co już przeżyła. Na pytanie kiedy Lara zadebiutuje na PlayStation 2, programiści z Core Design odpowiedzieli, że nie wcześniej niż pod koniec 2001 roku. TOMB RAIDER na PS2 jest w fazie przygotowań mniej więcej od początku roku.

Ostatnie doniesienia z obozu Sony mówią, że wraz z konsolą na półki sklepów trafi COOL BOARDERS 2001. Będzie mu trudno konkurować z rewelacyjnym SSX Electronic Arts. Z innej beczki: wydana w Japonii, jako gra dla jednej osoby FANTAVISION będzie mieć w Europie tryb multiplayer dla dwóch osób. Czy to uratuje tę grę? Podobno także programiści z Capcom poprawili wszystkie niedoróbki (rwanie animacji, etc.), które były plagą STREET FIGHTER 3EX.

Niesamowita plotka odnośnie GRAN TURISMO 2000 mówi, że zespół Polyphony zamierza wsadzić do gry specjalne wersje swoich wcześniejszych przebojów MOTOR TOON GRAND PRIX oraz OMEGA BOOST. Naturalnie odkrycie tych gier będzie łączyło się z wyjeżdżeniem setek kilometrów tras, ale chyba będzie warto?

Sega podjęła ostre i zdecydowane kroki w walce z internetowym piractwem. Firma nawiązała współpracę z takimi sławami jak eBay, Yahoo, Amazon, Lycos i Excite.

Hurtownia gier i konsol PlayStation

Konsole Gry Osprzęt Kontakt Info

KONSOLE

Konsole PlayStation
+ instrukcja
+ przewód zasilający
+ przewód podłaczeniowy do telewizora przez Euro i AV Chinch
+ pad PSX Dual Shock
+ płytka CD Demo
+ gwarancja ogólnopolska - 12 miesięcy
+ zestawy z grami
+ niespodzianki

Przy zakupie gier lub osprzętu razem z konsolą - ZNIŻKI !!!

OSPRZĘT

Kierownica PS Twin Turbo	- 289 zł
Karta pamięci 15 bloków (1x)	- 29 zł
Karta pamięci 30 bloków (2x)	- 55 zł
Karta pamięci 120 bloków (8x)	- 65 zł
Myszka PSX	- 59 zł
Pad PSX (Standardowy)	- 29 zł
Pad DoubleShock	- 59 zł
Pad DualShock (oryginał!)	- 99 zł
Pad NegCon Namco	- 99 zł
Pad Barracuda Analog	- 130 zł
Multi TAP	- 139 zł
NTSC na PAL konwerter + RF	- 55 zł
Kabel RGB	- 24 zł
Kabel RGB + Chinch	- 29 zł
Kabel Link	- 29 zł
Przedłużacz do Pada	- 24 zł
Action Replay / Game Shark	- 65 zł
Fighter Movie Card FX	- 299 zł

INFO

Mamy 7-mio letnie doświadczenie na rynku gier Video

- DETAL -
Koszt wysyłki 5 zł, a przy zakupie na kwotę powyżej 100 zł przesyłka wliczona w cenę towaru!
ŻADNYCH DODATKOWYCH OPŁAT
PŁATNE PRZY ODBIORZE PACZKI

- HURT -
Zapraszamy kolejnych odbiorców do współpracy
Zapewniamy bardzo dogodne upusty dla stałych klientów, opóźnione terminy płatnośći!
GRY Z LICENCJĄ NA WYPOŻYCZANIE

KONTAKT

Autoryzowany dystrybutor Sony PlayStation
F.H. "DRIVE" S.C. - D.H. Jubilat 3 p.
Al. Krasińskiego 1/3
31-111 Kraków

tel/fax (012) 422-30-33 wewn. 346
tel 0-501-420-450, 0-501-420-440

GRY - PRZYKŁADOWE TYTUŁY Z OFERTY

Acecombat 3
Bloody Roar 1, 2
Civilization II
Colin McRae Rally 1, 2.0
Colony Wars: Red Sun
CoolBoarders 3, 4
Crash Bandicoot 3: Warped
Crash Team Racing
Croc 1, 2
Dead Or Alive
Die Hard Trilogy 2
Discworld Noir
Driver
Dune 2000
Everybody's Golf 2
Fifa 99, 2000
Fighting Force 2
Final Fantasy VII, VIII
Formula One 99, 2000
G-Police 2
Ghoul Panic
Gran Turismo 1, 2
GTA 1, 2
ISS Pro 98, Evolution
KKND Krossfire
Legacy Of Kain: Soul Reaver
Legend Of Legaia
Medal Of Honor
MediEvil 1, 2
Metal Gear Solid
Mickey's Wild Adventure
Millenium Soldier
Mortal Kombat Trilogy
Moto Racer 2
Muppet Racemania
Music 2000
N'Gen Racing
Nascar 99, 2000
NBA Basketball 2000
Need For Speed 3, 4, 5
NHL 99, 2000
No Fear Downhill MTB
Quake II
Rally Championship
Rally Masters
Rayman
Re-Volt
Resident Evil 2, 3
Ridge Racer Type 4
RoadRash 3D, Jail Break
Rollcage Stage 2
Ronin Blade
Saga Frontier 2
Shadowman
Silent Hill
Soul Blade
South Park
Speed Freaks
Spyro 1, 2
Star Ocean 2
Star Wars: Episode I
Street Fighter Alpha 3
Syphon Filter 1, 2
Tarzan
Tekken 3
The Smurfs
The X-Files
Toca 2
Tomb Raider III, IV
Tombi 2
Toy Story 2
UEFA Striker
V-Rally 1, 2
Vigilante 8 - 1, 2
Worms
Worms Pinball
Wu-Tang: Taste The Pain
Xena: Warrior Princess

Świat Gier®

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

Serwis
Naprawa
Regeneracja
Przestrajanie konsol

PAL-NTSC NTSC-PAL

Największy wybór gier i akcesori na PSX, DC & GAME BOY (PAL&NTSC)

PlayStation DREAMCAST

Ul. Syrokomli 7/13/58 0 501 707 919
03-335 Warszawa 0 501 196 694
tel./fax 9220 674 97 57

NIKO www.niko.prv.pl

GRY-KONSOLE AKCESORIA

PlayStation 2, Dreamcast

PlayStation, Nintendo, GameBoy

Sprzedaż i wymiana gier wysyłkowo lub w firmie

GRY Dreamcast

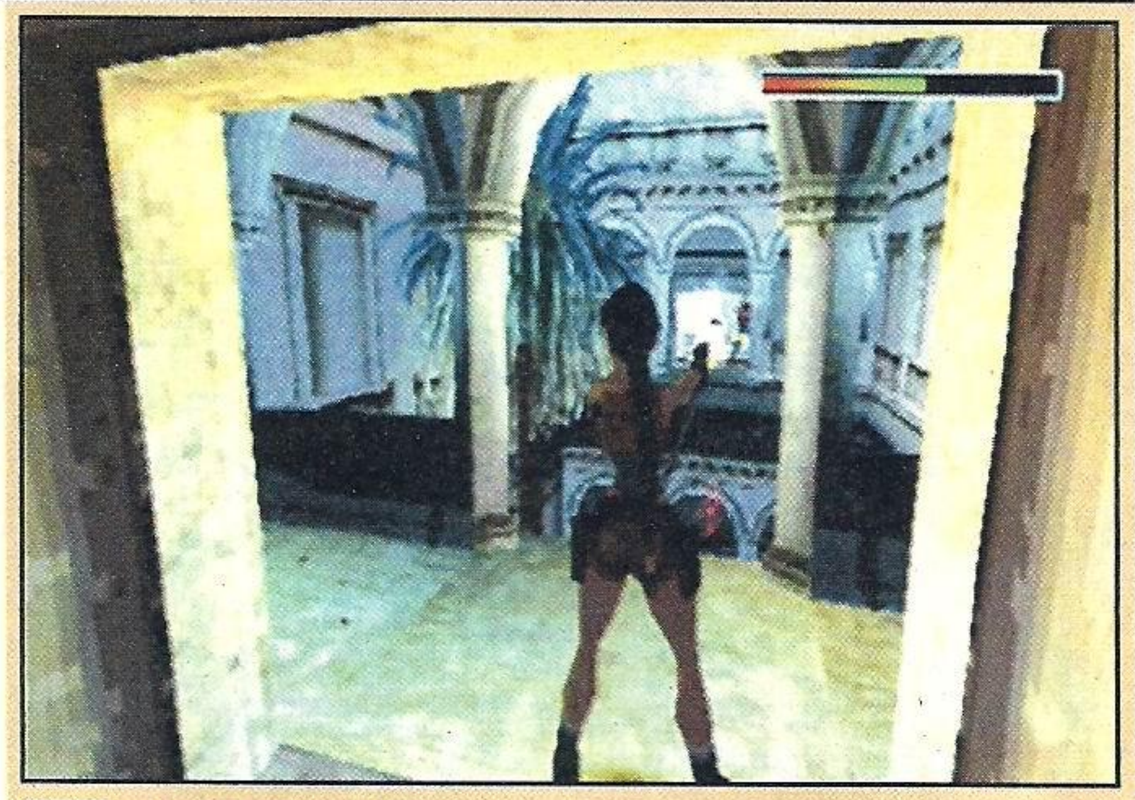
RESIDENT Cod-Ver (PAL)
ECCO DE DOLPHIN (PAL)
4 WHELL THUNDER (PAL)
NOMAD SOUL (PAL)
V-RALLY II (PAL)
MDK II (PAL)
ZOMBI REWANGE (PAL)
DEAD OR ALIVE (PAL)
STAR WARS (PAL)
METROPOLIS ST (PAL)
TONY HAWK'S (PAL)
SOUTH PARK RALLY (PAL)
SPACE CHANNEL 5 (PAL)
SILVER (PAL)
TOY STORY 2 (PAL)
SHEN MUE (NTSC)
SEGA GT (NTSC)
NIGHTMARE 2 (NTSC)
MARVEL VS CAP (NTSC)
DRAGONS BLOOD (NTSC)
SOUTH PARK RALLY (PAL)
SPACE CHANNEL 5 (PAL)
SILVER (PAL)
TOY STORY 2 (PAL)
BLEEM CAST
I WIELE INNYCH

JUŻ W SPRZEDAZY
Dreamcast Magazyn
z płytą GD (Demo)

UWAGA:
Przestrajamy konsole Dreamcast
instalując ModChip PAL-NTSC NTSC-PAL.

26-607 RADOM ul. Reja 3,
tel. (048) 363-83-03, kom. 0601-233-283

Tomb Raider Chronicles



Kto by pomyślał, że Lara Croft doczeka się kolejnej części? No tak, właściwie wszyscy. Eidos zachował się jak na firmę z klasą przystało - pomimo pozornego uśmiercenia swojej bohaterki w ostatniej części przygód Lary, doczekamy się kontynuacji (i to niejednej). Aby jednak nie spalić całej akcji - na razie przedstawione zostaną wcześniejsze, nieznane dotąd przygody panny Croft - co sugeruje już sam tytuł: TOMB RAIDER CHRONICLES (czyli - "Kroniki Tomb Raidera"). Będzie to zarazem naprawdę ostatnia część przygód Lary na PSX-a (pojawi się też na DeCeka oraz PeCeta).

Na grę składają się opowieści znajomych oraz współpracowników Lary, z których każda przeradza się w jedną, odrębną przygodę z udziałem pani archeolog. Dosyć oryginalny to pomysł - pozwoli on nam ma przejście poziomów w dowolnie wybranej przez nas kolejności. Z nowych zagrań Lary będziemy mieli m.in. chodzenie po linie oraz skradankowy atak od tyłu ręką.

Idąc w kierunku wyznaczonym przez firmę Mattel, przy okazji innej, bardzo popularnej pani - także Core postanowiło odziać Larę w kilka zupełnie różnych, nowych strojów. Będzie na co popatrzeć, bo panowie graficy najwyraźniej doszli do wniosku, że Lara nie ma wystarczająco obfitego biustu i troszkę go powiększyli. Z roku na rok Lara po prostu rośnie na naszych oczach. **[PSX i DC]**

NEO PLUS VIDEO 4

RELACJA Z DWÓCH NAJWAŻNIEJSZYCH IMPREZ

TOKYO GAME SHOW WIOSNA 2000

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2000

■ **Neo Plus Video 4** to nasza najnowsza, godna roku 2000 kaseta prezentująca najświeższe gry w akcji.

■ Na jednej kasecie znajdują się reportaże z dwóch wystaw - **Tokyo Game Show** i **E3 2000**, na których zaprezentowano ponad 400 gier. My wybraliśmy dla was te najlepsze!

■ **180 minut** czyli 3 godziny - dwa razy więcej, niż na Neo Plus Video 3.

■ Najnowsze gry na 128-bitowe konsole: **PlayStation 2** i **Dreamcasta!**

■ Nie zapominamy też o PlayStation i Nintendo 64!

■ **CZAS: 180 minut**

■ **CENA: 39.90**

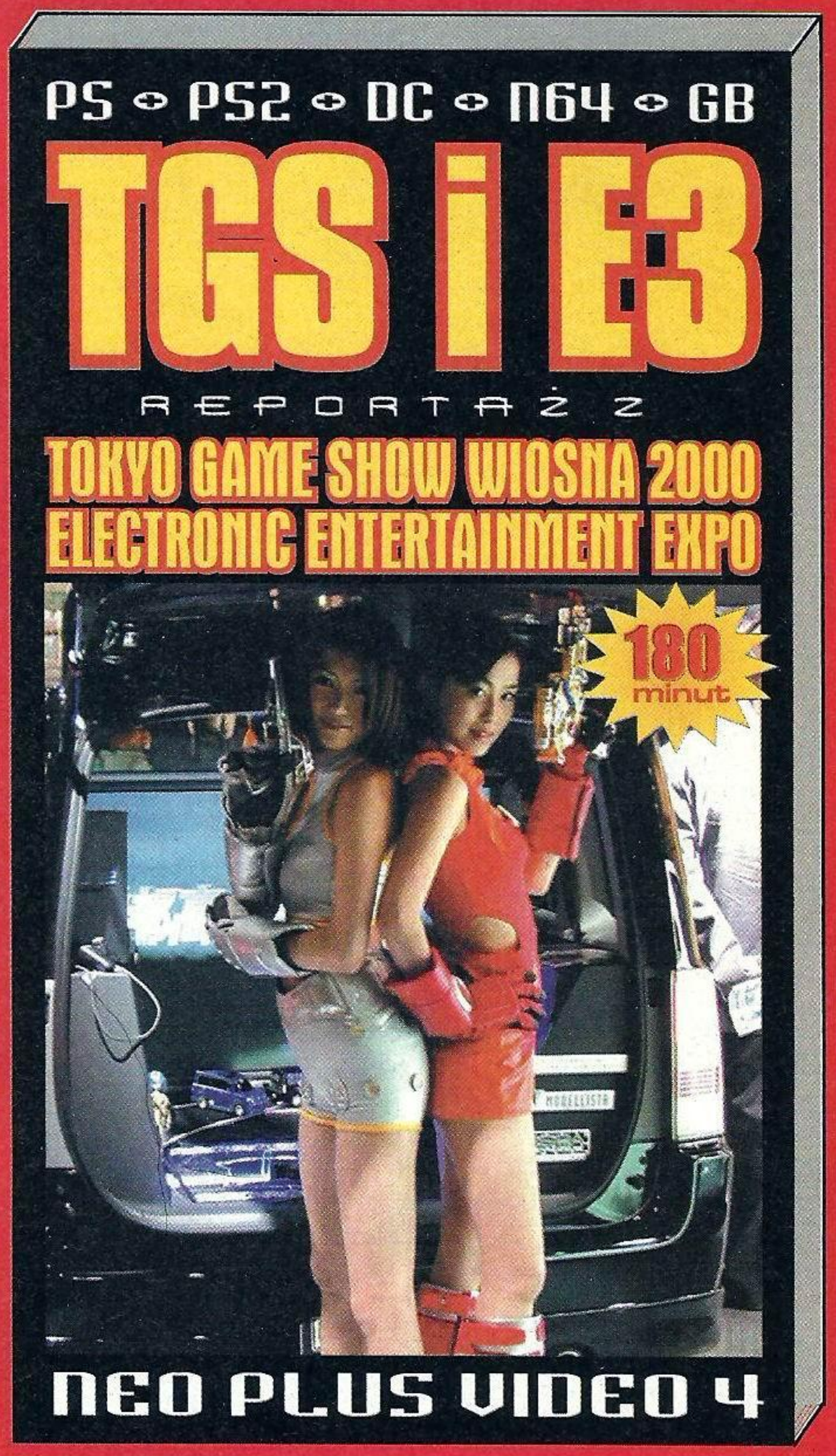
■ **KOMENTARZ: Polski**

■ **PS2:** METAL GEAR SOLID 2 (10 min!), RIDGE RACER V, DEAD OR ALIVE 2, TEKKEN TAG, FIFA SOCCER, GRAN TURISMO 2000, MUNCH'S ODDYSEE, ONIMUSHA: WARLORDS, BIG SSX, WIPEOUT FUSION, F1 2000, SMUGGLER'S RUN, MIGAWKI GIER EA SPORTS, ORPHEN, UNREAL TOURNAMENT, STREET LETHAL, GUNSLINGER, X-GAMES SNOWBOARDING, MIDNIGHT GT, ONI, X-SQUAD i inne!

■ **DC:** JET GRIND RADIO, SPAWN, OUTTRIGGER, 18 WHEELER PRO TRUCKER, NBA 2001, METROPOLIS STREET RACER, ECCO, SAMBA DE AMIGO, QUAKE III, STARLANCER, ILBLEED, ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP, LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2, COLIN MCRAE RALLY 2.0, ROSWELL, POLARIS SNO-CROSS i inne!

■ **PSX:** CRASH BASH, TENCHU 2, TOHY HAWK'S SKATEBOARDING 2, SPIDERMAN, LEGEND OF DRAGOON, GRIND SESSION, X-MEN, COLIN MCRAE RALLY 2.0, V.I.P, EVIL DEAD: ASHES TO ASHES, ALONE IN THE DARK 4, 007 TOMORROW NEVER DIES, MEDAL OF HONOR UNDERGROUND i inne!

■ **N64:** CONKER'S BAD FUR DAY, BANJO-TOOIE, EXCITEBIKE 64 DINOSAUR PLANET, ZELDA: MAJORA'S MASK, PAPER MARIO, MICKEY SPEEDWAY USA, KIRBY 64, STAR WARS: BATTLE FOR NABOO, INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE, TUROK 3 i inne!



Kupon zamówienia na stronie 107

Kasetę można też zamówić przez telefon w firmie ULTIMA - tel. (022) 624-78-16

BALA

zawsze wiemy co jest grane

[sprzedaż wysyłkowa 24h]
[raty bez wpłaty]
[hurt bez ograniczeń]
[serwis]
[co tydzień promocja!!!]

PlayStation 2 Dreamcast PlayStation

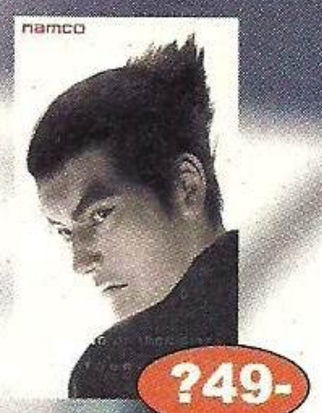
konsole

Playstation 2 (przestrajanie)

Dreamcast (przestrajanie)

Playstation (przestrajanie)

gry



Tekken Tag Tournament

Mdk 2

Syphon Filter 2

Zombie Revenge

Vagrant Story

Ridge Racer V

Code Veronica

Colin McRae 2

Dead or Alive 2

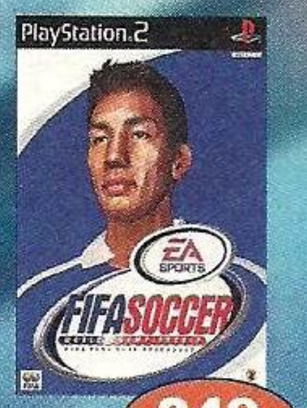
akcesoria

Joypad

Pad Dualshock

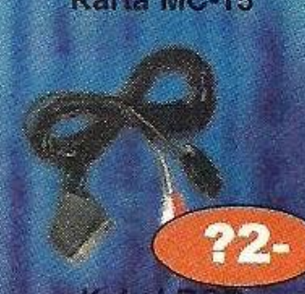
Karta VMC

Karta MC-15



Fifa Soccer

Kabel RGB



Kabel RGB

GAME BOY COLOR

BALA ul. Koszykarska 65 Wrocław
tel. (071) 353 80 28, (0602) 18 60 50 bala@post.pl

nie wiarygodne ceny

Medal of Honor Underground

Coraz ciekawiej prezentuje się też powoli, acz systematycznie usprawniany sequel symulatora "Szeregowca Ryana" robiony przez Dreamworks.
Tym razem skoncentrujmy się trochę na misjach. Oprócz analogicznych do części pierwszej zadań, gdzie nasz bohater zmuszany był do niszczenia wskazanych celów oraz wypełniania zalecanych celów misji, pojawił się tryb kooperacji z komputerowym partnerem. Czasami to on wspiera naszą postać, czasami należy pomagać jemu - niewątpliwie taki tryb, będący ciekawą wariacją na temat multiplayera jest godnym wprowadzenia unowocześnieniem.
Dodatkową nowością będzie walka ze zmotoryzowanymi jednostkami przeciwnika. W grę wchodzą tutaj czołgi, pojazdy opancerzone i motocykle z naczepami (te ostatnie zresztą będą tez oddane do naszej dyspozycji). Walka z czołgiem ma być o tyle trudna, że składa się on z kilku elementów, które można zniszczyć - są gniazda karabinów

maszynowych i gąsiennice, jest działo na wieżyczce - każdy z tych elementów można zniszczyć nie uziemiając jeszcze całej maszyny. Czyli - kompleksowe podejście wymagane.
Do broni dojdzie też kusza oraz niemiecki karabin snajperski, prawdopodobnie też pojawią się inne bronie do dyspozycji Manon - naszej nowej protagonistki. Pozwiedzamy sobie także Paryż i oddane z najdrobniejszymi szczegółami okolice wieży Eiffla. **[PSX]**

Incredible Crisis

Jak to dobrze, że są jeszcze firmy interesujące się wydawaniem tak bardzo porąbanych tytułów jak najnowsza produkcja Titusa.
IC to historyjka opowiadająca o jeszcze jednym zwykłym dniu z życia rodziny pana Taneo - typowego japońskiego urzędnika, który właśnie przygotowuje się do obchodzonych przez mamę urodzin.
Kolejne animowane sekwencje obfitują w różne zabawne i dziwne mini-gierki, przesycone charakterystycznym japońskim poczuciem humoru. Troszkę perwersyjnym, nieco absurdalnym i slapstickowym, ale mimo wszystko zabawnym.
W grach należy wykazać się zręcznością palców oraz pewną wiedzą na temat Japonii - nie widzieliśmy jeszcze wersji przeznaczonej na rynek amerykański i nie wiadomo nawet czy gra trafi też do nas. A szkoda, bo ilu z was chciałoby, aby ominęły ich takie akcje jak jazda karetką pogotowia i odpowiadanie na pytania zadawane przez sanitariuszy w celu ustalenia czy nasz bohater jest przytomny albo masaż pleców przy akompaniamencie jęków, których nie powstydziłby się niejeden bawarski erotyk.
W grze musimy uważać na poziom stresu - nieudane odpowiedzi na pytania, nieudany podskok nad przeszkodą, czy nie trafienie w punkt na plecach masowanej pani - wszystko to znacznie go podnosi, co w rezultacie prowadzi do rozwalenia wskaźnika i trzeba powtarzać od początku.
Jest to zabawna gra, którą może niekoniecznie trzeba mieć w swojej kolekcji, ale prawdziwym grzechem byłoby jej nie skończyć. **[PSX]**

Newsflash

■ Firma Acclaim pracuje nad dwoma nowymi tytułami na PlayStation 2. Są to RC REVENGE PRO czyli sequel REVOLTa oraz SUPER BUST-A-MOVE, czyli kolejna kontynuacja znanej wszystkim i popularnej gry logicznej. Inne gry firmy na PS2 to jakiś baseball oraz tytuł traktujący o surfingu, który staje się popularną dyscypliną wśród gier.

■ Premiera emulatora PlayStation na Dreamcasta została przesunięta na 15 września. Firma planuje, by BLEEMCAST! w Europie był sprzedawany za równowartość 20 dolarów.

■ Recenzowana w numerze BEATMANIA Konami rozpoczyna inwazję gier muzycznych tej firmy na rynek europejski. We wrześniu ma ukazać się także nasza wersja DANCE DANCE REVOLUTION, zatutułowana DANCING STAGE EURO MIX. Nie zabraknie wielkich hitów, w tym przebojów zespołu Boyzone. Ugh.

■ Pierwszą grą firmy Enix na PlayStation 2 będzie BUST-A-GROOVE 2001, symulator tańca.

■ Angielskie Criterion Studios pracuje nad wyścigami samochodowymi na PS2 zatytułowanymi SRC. Gra na screenach wygląda cudownie, wkrótce napiszemy o niej więcej!

■ Oprócz opisanego miesiąc temu przez nas pilota do PS2 firma Interact planuje rzucić na pierwszy ogień jeszcze dwa urządzenia: uniwersalnego pilota do TV/PS2 oraz kabel RFU do podłączenia konsoli do starych telewizorów.

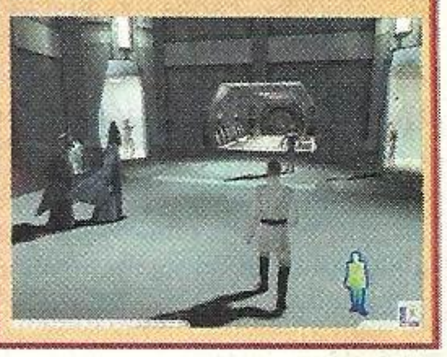
■ W niektórych sklepach sieci WallMart w USA Dreamcasta można kupić za 149 dolarów. Sega twierdzi, że nie planuje obniżki, ale nam się wydaje że będzie ona nieunikniona - w momencie premiery PS2.

■ Z kolei druga wielka sieć sklepów z zabawkami w USA - TOYS 'R' US - przestała przyjmować preordery na PlayStation 2 twierdząc, że skończyły im się konsole (których fizycznie jeszcze przecież nie mają).

■ Najlepiej sprzedającą się grą w Japonii w ciągu wakacji było oczywiście FINAL FANTASY IX, które sprzedało się w liczbie ponad 2.5 milionów egzemplarzy. W połowie sierpnia pojawiła się jednak gra, która wskoczyła na pierwsze miejsce w tygodniowej sprzedaży z wynikiem ponad 500 tyś... Tą grą jest MARIO TENNIS na N64.

■ Znana z PeCeta, złodziejska gra THIEF i jej sequel doczekają się kontynuacji na PlayStation 2. THIEF 3 nie jest już dziełem zespołu Looking Glass, który zajął się produkcją swojej gry, naturalnia na PlayStation 2.

■ STAR WARS EPISODE 1: OBI-WAN ukaże się na PlayStation 2. Oto pierwszy screen!



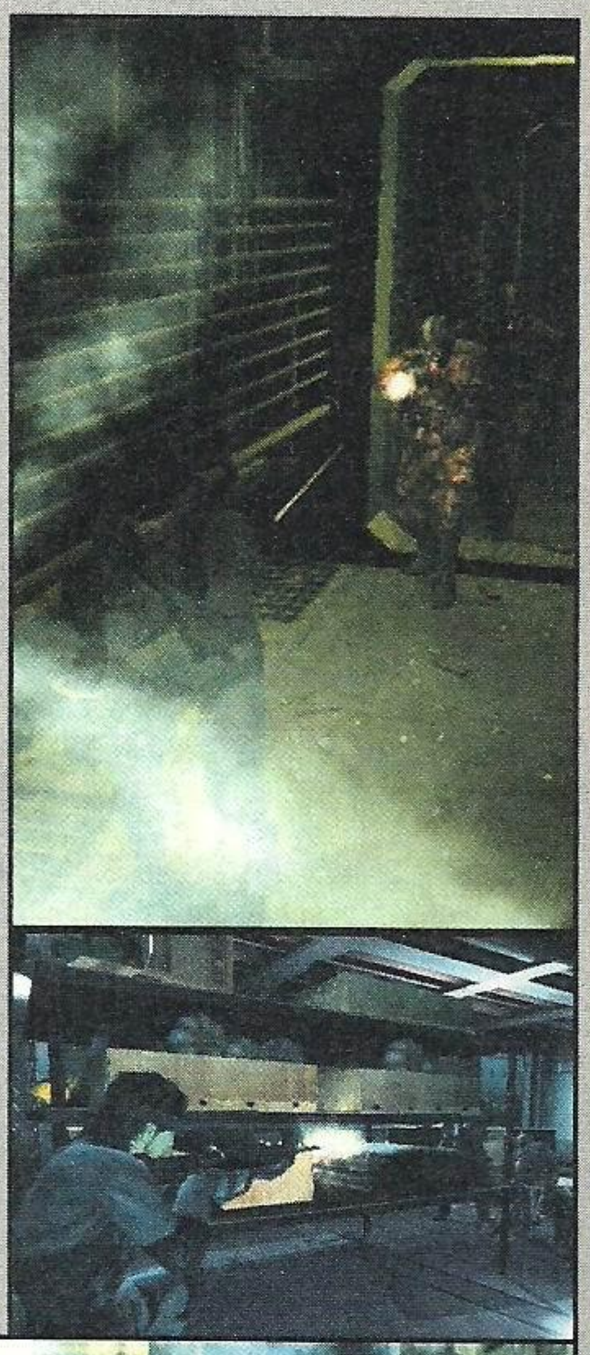
Konami PS2 Kickoff

W niespotykanym dotąd kroku Konami postanowiło zaprezentować szykowane przez siebie gry w miejscu, które kojarzy się rzeczywiście z rozrywką, ale nie do końca taką, o jakiej możecie sobie myśleć. Miastem, w którym jeden z najbardziej prestiżowych producentów gier postanowił zaprezentować swoją linię tytułów na PlayStation 2 w 2000-2001 roku było Cannes. Prezentacja odbyła się w hotelu Majestic.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Legenda powraca

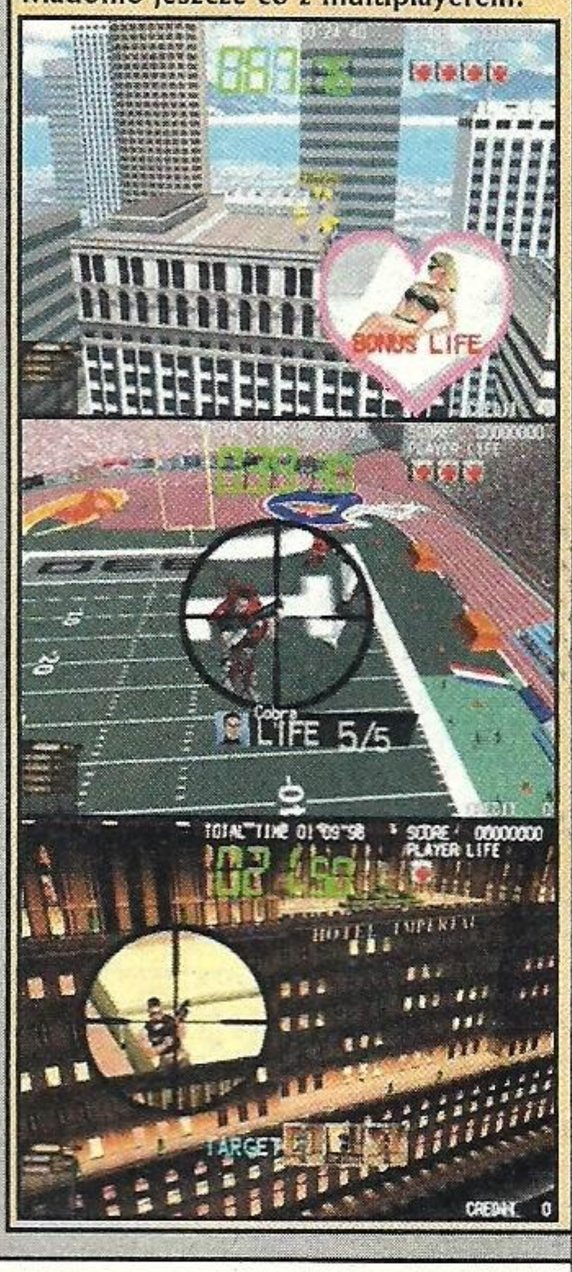
Wydawałoby się, że niewiele już można nowego powiedzieć o naszym ulubionym bohaterze niegotowej jeszcze gry, ale oto i niespodzianka.
Hideo Kojima był oczywiście niekwestionowaną gwiazdą w Cannes i jeżeli uda mu się przenieść swój geniusz także na Z.O.E potwierdzi swoje mistrzowskie umiejętności. A i tak nikt nie kwestionuje już jego talentu, szczególnie jeżeli zwrócimy uwagę na rewelacyjne MGS-y.
Najbardziej szokującą informacją jest to, że podobno na sam proces perfekcyjnego odwzorowania ruchów postaci Snake'a oraz tajemniczej kobiety ciskającej noże Konami bez mrugnięcia okiem wyłożyło milion dolarów na sesję motion capture. Nie gorzej prezentuje się też sprawa dubbingu postaci - do ról głównych bohaterów zatrudniono czołowe postaci użyczające swoich głosów w najbardziej znanych filmach anime, w tym podkładającą głos głównej bohaterki w najbardziej chyba znanym anime autorstwa Masamune Shirow - "Ghost in the Shell".
W Cannes zaprezentowany został nowy film pokazujący Snake'a idącego korytarzem i rozwalającego szyby. Ciekawe czy ten sam film zostanie zademonstrowany na nadchodzącym ECTS'ie - już bowiem wiadomo, że szykuje się tam kolejna ciekawa prezentacja.
No więc tak. Jak się okazało, Snake będzie musiał uważać na bardzo wiele detali, które mogą zdradzić jego pozycję wrogom. Trzeba będzie uważać na krew kapiącą z ran, okruchy szkła, w pobliżu miejsc przez które wchodził, oczywiście rzucane przez niego cienie, para z ust i pozostawione zwłoki także zaalarmują strażników. Takie przywiązanie do detali nie ma precedensu w historii gier wideo i będzie prawdziwym impulsem do prowadzenia rozgrywki w jak najbardziej spokojny sposób.
Podobno akcja gry ma odbywać się w sąsiedztwie Statui Wolności oraz Empire State Building (niewykluczone, że budowle te ucierpią na skutek kontaktu z ogromnym Metal Gear Rayem), walka z przeciwnikami przeniesie się też pod wodę (Ray potrafi pływać).
METAL GEAR SOLID 2 będzie tytułem, po którym przez jakiś czas nie usłyszymy o Snake'u - Hideo chce trochę rozprostować skrzydła po pracach nad nowymi przygodami swojego pupilka. W wątpliwość poddane zostały też informacje na temat pojawienia się MGS 2 na Xbox-ie. MGS2 ma pojawić się pod koniec przyszłego roku.
A ja właśnie chciałem wystawić tej grze ocenę dziesięć na dziesięć. Wiem, że jeszcze nie mogę, ale bardzo chcę.



SILENT SCOPE

Ooch tak...

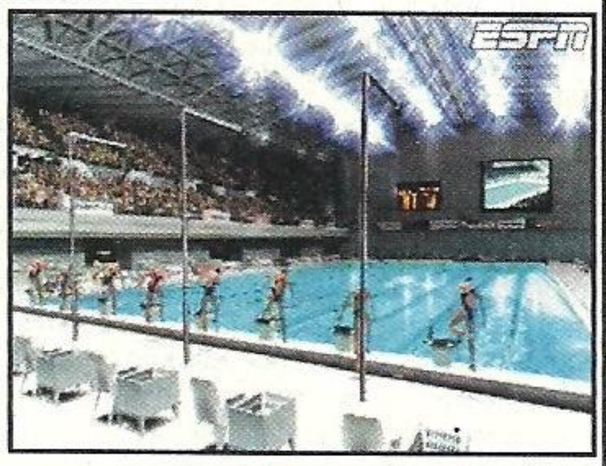
Wreszcie zademonstrowana została też wersja cichej lunety na nowego Pleja. Gra wygląda tak samo jak arcade, a to już jest komplement. Początkowo obawialiśmy się czy zwykły pad będzie mógł równać się z karabinem snajperskim z lunetą, ale na szczęście sprawa nie jest aż tak bolesna. W grze wcielamy się w członka sił specjalnych, który celnymi strzałami ze swojej flinty pozbywa się terrorystów oraz ich podstępnych szefów. W grze wszystko jest na pierwszy rzut oka bardzo oddalone, ale wystarczy nacisnąć jeden z triggerów, aby niejako spojrzeć przez oko lunety, przybliżając obraz. I precyzyjnie posyłając kule. Gra jest dosyć trudna, ale jej ukończenie na automacie nie zajmowało zbyt wiele czasu. Dlatego Konami dodało tryb strzelnicy.Nie wiadomo jeszcze co z multiplayerem.



ESPN TRACK & FIELD 2000

Mashowanie?

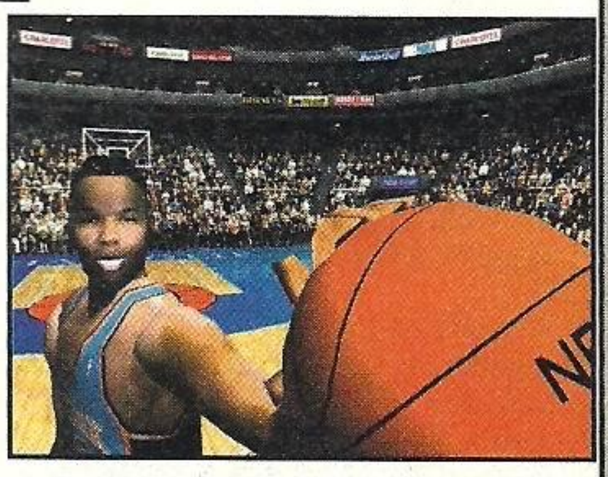
Po ostatnim VIRTUA ATHLETE na DeCe, zatęskniliśmy za starymi, dobrymi masherskimi grami zręcznościowymi. No więc Konami postanowiło pospieszyć na ratunek. 12 dyscyplin, wśród których znajdzie się między innymi strzelanie do rzutków, pływanie, podnoszenie ciężarów, oraz kilka biegów na różnych dystansach. Firma zadbała o uchwycenie ruchów zawodników i maksymalnie wierne ich odtworzenie na ekranie telewizorów. Wygląda na to, że gry sportowe zatoczył szerokie koło i wracają do postaci zręcznościówek, w które wszyscy się kiedyś zagrywali.



ESPN NBA 2NIGHT

Za trójaka...

Ta akurat pozycja nie wywala w kosmos. Koszykówek przy launchu PlayStation 2 będzie trochę - konkurencja nie śpi, ale tytuł Konami na pewno nie zaniży poziomu. 25 różnych slam dunków, motion capture, oryginalne nazwiska i statystyki, prawdziwe twarze - gra będzie z pewnością ucztą dla oka. Albo raczej - ucztą dla oczu. Będzie też dostępny tryb multiplayer, a gracze potykać będą się w kilku róznych trybach - Practice, Pre Season, NBA Season Tournament oraz Enhanced Season, w którym występują zawodnicy wykreowani przez nas na edytorze.



7 BLADES

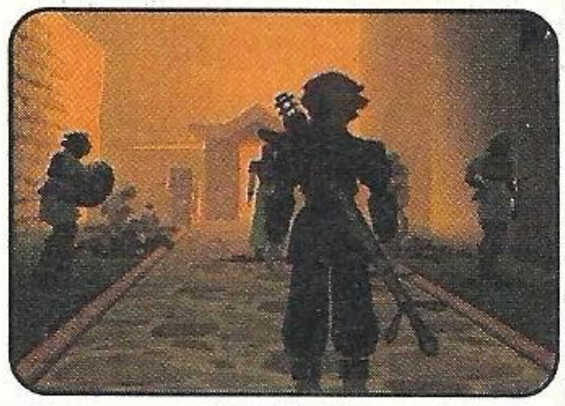
Z PSX na PS2...

Gra 7 BLADES to stosunkowo świeży projekt Konami, który od razu zwrócił na niego uwagę graczy. Do wyboru są dwie postacie z osiemnastowiecznej Japonii. Po dokonaniu wyboru zasilamy trzy lub czteroosobową grupę osób, którymi następnie startujemy do eliminowania hord religijnych fanatyków oraz... No tak. Konami po raz drugi propaguje anihilowanie grup fanatyków (pierwszy przykład - Z.O.E.) - to daje trochę do myślenia.
Wróćmy jednak do gry. Początkowo "Siedem Ostrzy" miało pojawić się na PlayStation, jednak konsola nie spisała się przy obrabianiu tak wielu postaci jak życzyliby tego sobie twórcy gry. Na ekranie ma być ich do dwudziestu naraz. Gra ma prezentować bardziej zręcznościowe podejście i powinna spodobać się fanom takich gier jak druga w kolejce pozycja na PlayStation 2 przygotowywana przez Koei. Ciekawa, ale na Konami ma w zanadrzu o wiele lepsze tytuły...

EPHEMERAL FANTASIA

Pierwszy RPG!

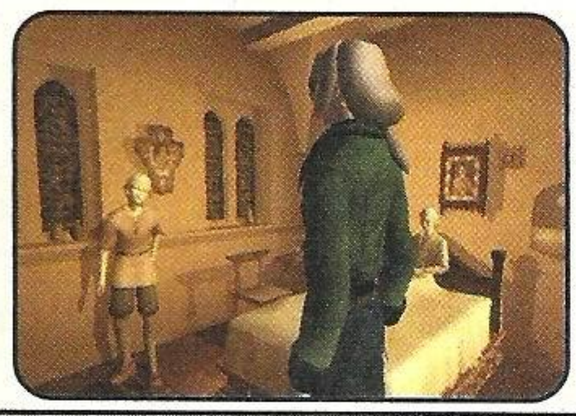
Dosyć ciekawe rozwiązanie - możliwość wykorzystania kontrolera do GUITAR FREAKS w pierwszym rpg-u jaki Konami szykuje na PS2, już samo w sobie zasługuje na uznanie. Gra nie zapowiada się bowiem jak coś niezwykle oryginalnego - mamy przygodę w czasach pseudo średniowiecznych. Jest księżniczka, która bierze ślub, jest król, oraz grupka bohaterów przemierzających różnorodne krainy. Jak wspomniałem wcześniej będzie można szarpać struny - niektóre zagadki będą wymagały komponowania własnych utworów lub odtwarzania melodii. Walki rozgrywane są w dosyć standardowy sposób - jest podział na tury, magia, ataki fizyczne i wszystkie te detale, których nauczyliśmy się oczekiwać po tytułach takiego kalibru. Oczywiście w przypadku EPHEMERAL FANTASIA grafika wysuwa się na pierwsze miejsce. Ocenę grywalności pozostawimy sobie na później, bo póki co podziwiamy to co widoczne jest na przedstawianych przez Konami screenach.

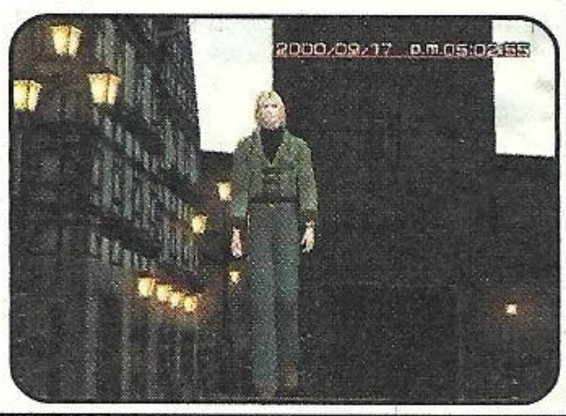


SHADOW OF MEMORIES

Silent Hill 1.5?

Początkowo gra miała nazywać się NIGHT OF THE WALPURGIS, ale Konami postanowiło zmienić ją na łagodniejszą i mniej mroczną - SHADOW OF MEMORIES. Nie jest to jednak ważne - najbardziej cieszy fakt, iż za następnym niepokojącym tytułem firmy, która udowodniła, że wie jak należy straszyć jest ten sam zespół ludzi, który zrobił SILENT HILL. Nowa gra nie nawiązuje do przygód z tamtej gry. Opowiada o losach Eikego - zamordowanego gościa, który dowiaduje się jak oszukać śmierć - tajemnicza postać zdradza mu sekret podróży w czasie. Eike wyrusza więc w przeszłość aby nie dopuścić do swego zejścia. Znając podejście twórców gry, prawdopodobnie Eike będzie musiał pokonać samego siebie, żeby nie dopuścić do morderstwa którego sam w przyszłości chce dokonać na sobie z przyszłości. Albo coś w tym stylu. Gra będzie obserwowana z perspektywy trzeciej osoby, a inspiracją dla autorów były powieści o doktorze Fauście.





RING OF RED

Mechy!

Ta niespodzianka bardzo przypadła nam do hustu. Strategiczna, ładna i efektowna pozycja, w której stajemy na czele armii, aby sprowadzić swój słuszny gniew na nie spodziewających się niczego wrogów.
Czas - po drugiej Wojnie Światowej. Miejsce - Japonia. Tyle, że - alternatywna. Kraj został podzielony na trzy terytoria, a Zimna Wojna powoli rozkręca przemysł zbrojeniowy, prowadząc do nieuchronnego, globalnego konfliktu. Z elementami strategii turowej będą się przeplatać także te rozgrywane w czasie rzeczywistym.
Dosyć frapujący jest wątek przedstawienia Japonii w sytuacji znanej z kart historii - w sumie Kraj Kwitnącej Wiśni nie poradził sobie w II WŚ najlepiej, ale nie został podzielony w taki sposó.
Alternatywne wersje historii to ciekawa pożywka dla oryginalnych i zaskakujących scenariuszy, a właśnie z czymś takim będziemy mieli do czynienia w przypadku RING OF RED. Gra wygląda w akcji doskonale - dwa ścierające się oddziały, w skład których wchodził mechy, pojazdy opancerzone, czołgi oraz piechota nie jest częstym widokiem w grach, a sposób sterowania podkreśla strategiczny charakter gry. Czekamy!

Z.O.E. - ZONE OF THE ENDERS

MegaMayhem

Tajemnicza gra Hideo Kojimy powoli odkrywa przed nami swe sekrety. Akcja osadzona jest w XXII wieku i opowiada o grupie górników (tytułowych Enderów) zajmujących się wydobywaniem surowców z księżyca Jowisza. Z nieznanych jeszcze przyczyn atakują ich fanatycy religijni i... zaczyna się złomowanie. Czynny udział będziemy w nim brać z pokładu mecha - nasz człowiek zaś nazywa się Leo Stenbuck. Scenarzystą "Strefy Enderów" jest Noriaki Okamura, któremu ludzie z Konami przypisują umiejętność "rozklejania" graczy. A więc metal, pot i łzy? Chyba tak. I to z jaką grafiką...

ESPN X-GAMES SNOWBOARDING

Tailgrab!

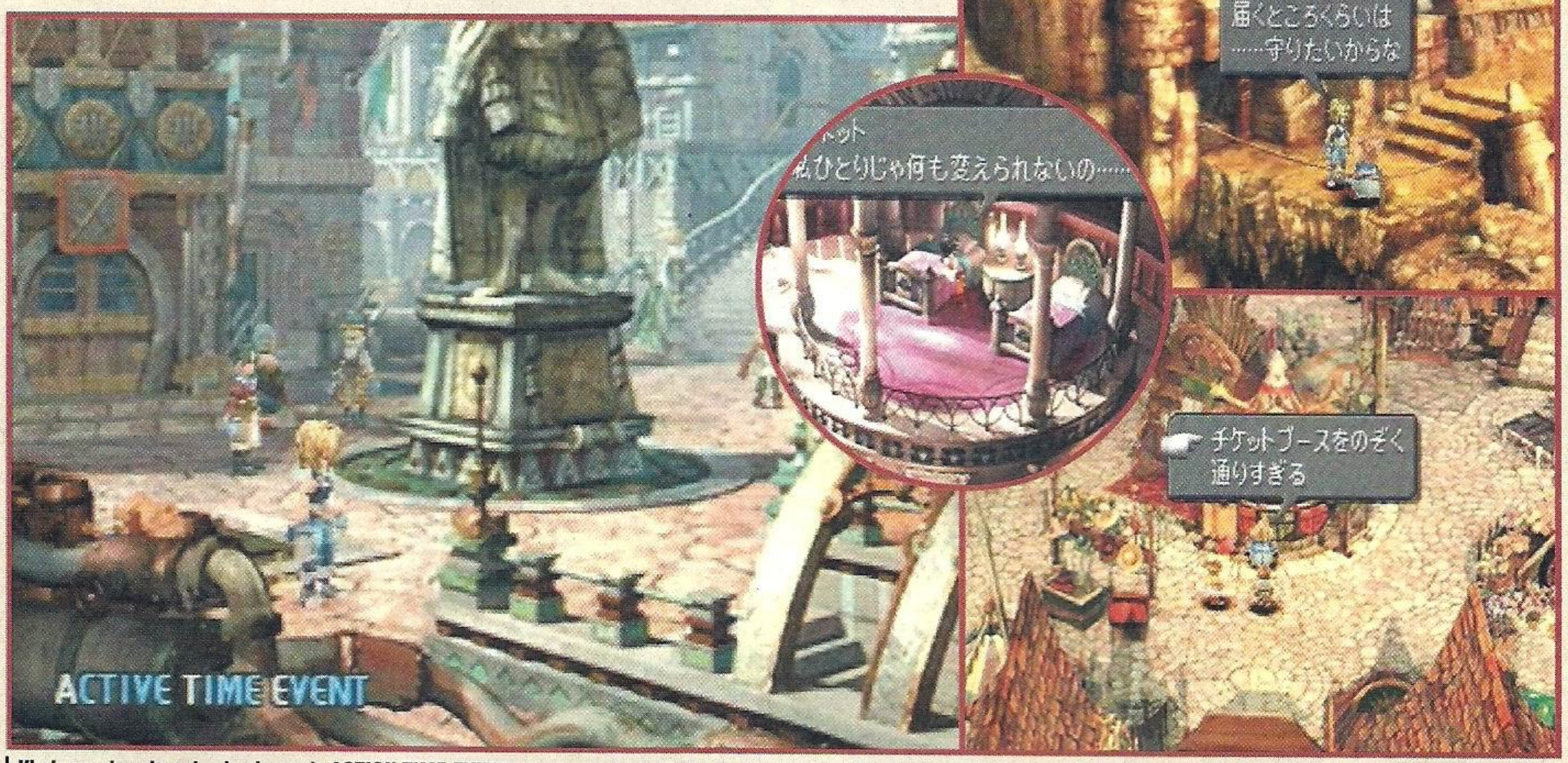
Od pierwszej inkarnacji gry, którą obserwowaliśmy na tegorocznym E3 zmieniło się niewiele rzeczy. W dalszym ciągu jest to kapitalnie wyglądająca produkcja, z grafiką bogatą w drobne detale (takie jak powiewające na wietrze ubrania snowboarderów). Gra jest w pełni licencjonowana, możemy więc spodziewać się obecności rzeczywistych mistrzów, tras i naturalnie ścieżki dźwiękowej ze znanymi utworami.
X-GAMES SNOWBOARDING ma szansę przejąć pałeczkę lidera od SSX Electronic Arts. Jak będzie, przekonamy się niebawem.

Gdyby duże firmy produkujące sprzęt do grania próbowały dokonywać analizy sprzedaży swoich produktów w oparciu o nasz rodzimy rynek, mołyby dojść do wniosku, że nie jesteśmy do końca normalnymi odbiorcami. Kiedy na świecie sprzedaż Dreamcastów zaczęła spadać, w Polsce rozpoczął się prawdziwy boom na pudełka z zakręconym makaronem. Spiratowana konsola zaczęła swój byt u nas właśnie teraz. Ciekawe ile radykalnych pism o PSX-ie zmieni swoje nastawienie?...

Final Fantasy IX

Platforma: Dreamcast
Producent: Capcom

Po godzinie-dwóch grania w importowaną wersję FFIX oraz czytaniu internetowych faq-w w taki sposób, aby nie zdradzać przed samym sobą zawiłych splotów fabuły, wreszcie dałem sobie spokój.
Tak samo było z FFVIII. Przechodzenie akcji z desantem w kanonierkach po japońsku w demie, potem przechodzenie tych samych momentów w pełnej japońskiej wersji, aby na końcu,



Kiedy na ekranie pojawia się napis ACTION TIME EVENT - można przenieść się do drugiej części drużyny - coś się tam dzieje. Obok - VIVI właśnie okazuje bilet. Fałszywy.

przy recenzowaniu gry zrobić to po raz kolejny, wreszcie rozumiejąc akcję tylko ze śledzenia dialogów na ekranie (a nie ze stron z tłumaczeniami) jest nużące. A przyjemności z tego - przynajmniej ja sam - nie miałem żadnej. Wiem, że w kwestii grania w gry z jakąkolwiek fabułą w ich japońskiej wersji językowej już się powtarzam, ale cały czas jestem tego samego zdania. Jest to bez sensu. O czym dobitnie przekonałem się już po pierwszej godzinie.
Gra rozpoczyna się, jak zwykle już w Finalach, od porywającego intra. Nawet nie wiem czy jest sens rozwodzić się nad jego urokiem. Chociaż nie - w sumie Square chyba trochę przyhamował - film jest piękny, ale nie pokazuje niczego czego nie widzieliśmy już w FFVIII. Mała łupina łódki ciskanej przez fale, wielki, pyszny zamek - w sumie widoki są piękne.
Po filmach nadchodzi czas na spotkanie z Zidanem. Na początku chłopak jest w dosyć trudnej sytuacji. Wielki ciemny pokój i on sam, ze świeczką w dłoni. Wystarczy jednak podejść do stołu i podpalić stojąca tam świecę, aby światło zalało całe pomieszczenie. I wtedy też dochodzi do walki z pierwszym przeciwnikiem. Ekipa Zidane'a jest spora i z przeciwnikiem można poradzić sobie bez trudu. Po rozwaleniu łba smoka, okazuje się jednak, że w środku kryje się szef gangu. Który następnie streszcza chłopakom plan porwania księżniczki posługując się w tym celu szmacianą lalką. I tu pojawiają się pierwsze spore partie tekstu. Po chwili akcja przenosi się do miasta, gdzie VIVI właśnie zabiera się do zdobycia wejścia na mającą za chwilę odbyć się sztukę teatralną.
I oto natrafiamy na pierwszy problem. Biegając po screenach przedstawiających najbliższą okolicę i nie wiedząc absolutnie nic na temat tego co mam zrobić, wreszcie po 10-15 minutach udało mi się zgadać z małym chłopaczkiem, któremu (wybierając przypadkową odpowiedź z podanych kwestii) pomogłem skraść drabinę, dzięki której po dachach udało mi się trafić do kolejnej animacji.
Ale, ale. No właśnie. Biegając po jarmarku, próbując znaleźć jakiś sposób wejścia na sztukę i zaglądając w różne miejsca (sygnalizowane wykrzyknikiem) - cały czas coś zdobywamy, wyciągamy i otwieramy. Tylko za nic nie wiadomo co. Fakt, że postacie nadrabiają mimiką - na przykład po podejściu do gościa wpuszczającego na pokaz. VIVI podaje mu bilet, gość bierze go, mówi coś, po czym VIVI zawiedziony opuszcza głowę. Ale to nie wszystko - gość podaje naszemu bohaterowi trzy przedmioty. Myślałem, że trzeba coś z nimi zrobić i potem wrócić do gościa, aby uzyskać bilet, ale myliłem się. Po przeczytaniu opisu z netu dowiedziałem się, że facio sprezentował mi trzy karty do gry. Dlaczego? Bo okazany mu bilet okazał się fałszywy, a gość miał dobre serce.
No tak. Ja znowu morały o graniu w niezrozumiałą wersję, ale wypadałoby w tym momencie powiedzieć coś o tym jak sprawdza się FFIX w akcji.
Graficznie - w zasadzie sami widzicie. Lokacje pozostały na poziomie takim jak FFVIII. Różnią się oczywiście wizualnie, ale

Na tych screenach możecie podziwiać galerię barwnych i ciekawych postaci tego dramatu. Kolorowa z nich gromadka...

Pierwsze dwie walki w grze odbywają się na niby. Tutaj widzicie drugą z nich - Zidane wraz z kolegami inscenizują starcie z przeciwnikami na scenie. A potem - PARAPPA...

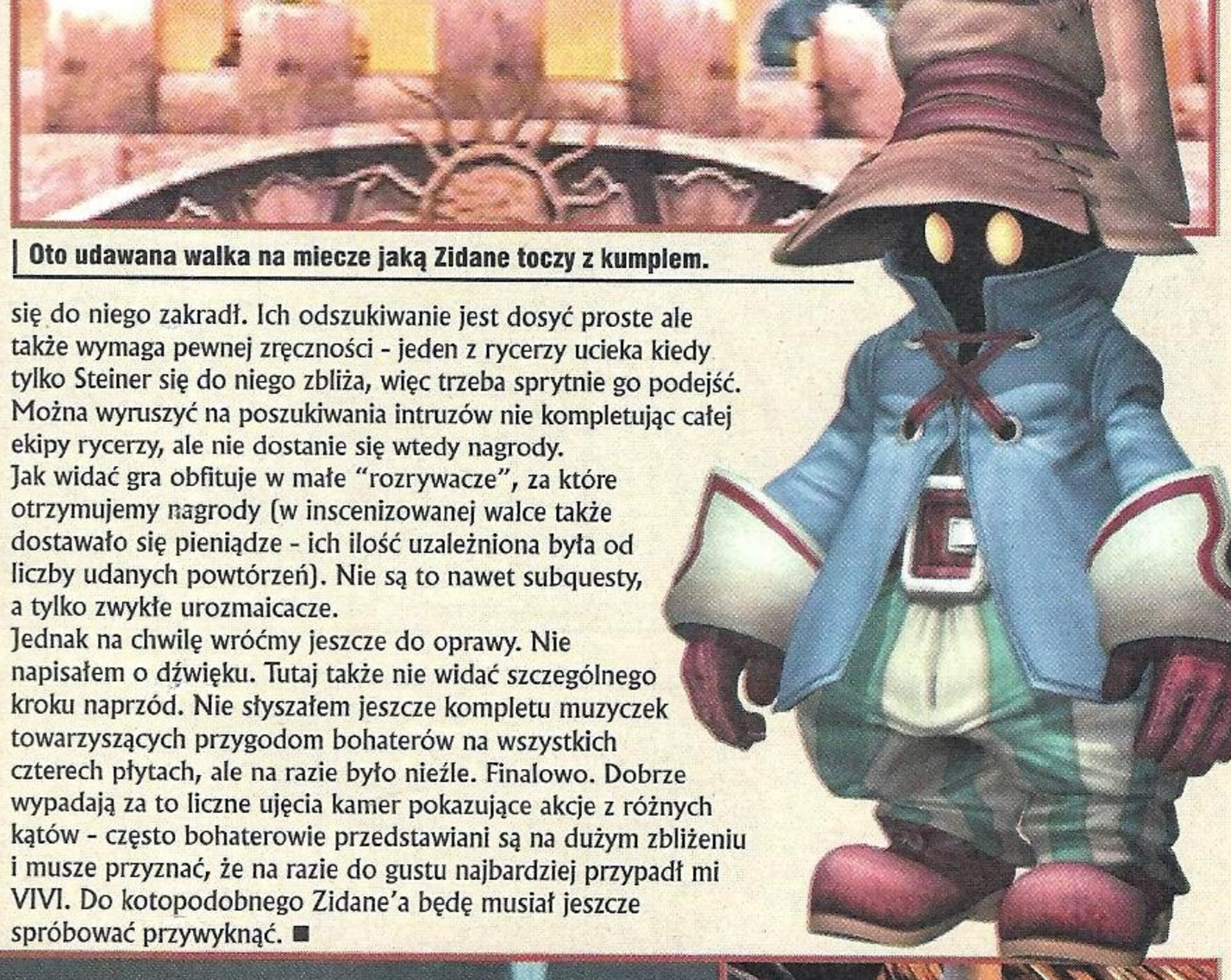
prezentują ten sam poziom technologiczny. Niewiele mogą już graficy zrobić w dziedzinie prerenderowanych lokacji. Wszystko wygląda tu jednak o wiele bardziej... baśniowo. Taka Galbadia na przykład nie występowała w żadnej z książek, które czytałem za młodu. Alexandria zaś - pasuje do kart ksiąg zapisanych przez braci Grimm jak ulał. Wykluczenie pseudofuturystycznych budowli i pojazdów znacznie odmieniło świat gry. Stał się bliższy moim wyobrażeniom epickiej historii osadzonej gdzieś w Średniowieczu. A nie wiem jak wam, ale mnie to właśnie ten okres najbardziej współgra z gatunkiem rpg-ów. Świat FFIX jest jednak zaludniony przez istoty zbyt karykaturalne. Oczywiście od początku wiadomo było, że ujrzymy tu mocno zdeformowane, zwierzęce i miluśkie istotki, ale trochę tego zbyt wiele jak na mój gust. Czy gracze zaaprobują takie przejście ze smukłych sylwetek Rinoi, Squalla i Zella - jeszcze się okaże. Chociaż jeżeli Japonia ma tu być jakimkolwiek wyznacznikiem - FFIX powinien się spodobać. Dotychczas w jego posiadanie weszło ponad 2,5 mln. fanów.

Jednak wiadomo nie od dziś, że Kraj Kwitnącej Wiśni lubi wszelkiego rodzaju maszkarki spotykane w ich rdzennych rpg-ach. Oprócz tego ostatnio wydana u nas LEGEND OF MANA oraz szykujący się już CHRONO CROSS obfitują w tego rodzaju bohaterów, a mimo to zostały uznane za doskonałe pozycje. I prawdopodobnie ten sam los spotka najnowszą, ostatnią już na PSX-ie grę z serii Final Fantasy.

Recenzenci na zachodzie oceniają grę jako ukoronowanie tego wszystkiego czego nauczyliśmy się oczekiwać po tej marce. Kosmetyczne zmiany w interfejsie, przetasowania umiejętności - cała technologia rzucania czarów, wykonywania ataków specjalnych czy wykorzystywania Limit Breaków (nazwa umowna - teraz są to ciosy Trance'owe) pozostały takie same. Już pierwszy rzut oka na menu pozwoli wszystkim zauważyć podobieństwa.

Dlatego też z drugiej strony - wyłączywszy oczywiście rozumienie fabuły - każdy gracz znający jako tako realia Final Fantasy może tę grę przejść. Nawet bez opisu - tylko i wyłącznie metodą prób i błędów.

Rozgrywkę odświeżają dosyć często występujące przerywniki zręcznościowopodobne. Pierwszym na jaki natrafiamy jest skakanie na skakance. VIVI natrafia na trzy dziewczynki i może sobie poskakać (trzeba dosyć rytmicznie i szybko naciskać przycisk) - można powtarzać do skutku, a dobre wyniki (50, 100 i więcej skoków) nagradzane są przedmiotami. Niebawem mamy walkę w teatrze. Zidane inscenizuje walkę na miecze ze swoim przyjacielem przed oczami zgromadzonej publiczności. Sprowadza się to do naciskania pojawiających się na ekranie przycisków w stylu PARAPPY. Proste i zabawne. Po chwili akcja się przenosi i przejmujemy sterowanie nad Steinerem. Tu trzeba odnaleźć rycerzy, aby zmontować ekipę do przetrząsania zamku w poszukiwania Zidane'a, który jako aktor teatralny podstępnie



Oto udawana walka na miecze jaką Zidane toczy z kumplem.

się do niego zakradł. Ich odszukiwanie jest dosyć proste ale także wymaga pewnej zręczności - jeden z rycerzy ucieka kiedy tylko Steiner się do niego zbliża, więc trzeba sprytnie go podejść. Można wyruszyć na poszukiwania intruzów nie kompletując całej ekipy rycerzy, ale nie dostanie się wtedy nagrody.

Jak widać gra obfituje w małe "rozrywacze", za które otrzymujemy nagrody (w inscenizowanej walce także dostawało się pieniądze - ich ilość uzależniona była od liczby udanych powtórzeń). Nie są to nawet subquesty, a tylko zwykłe urozmaicacze.

Jednak na chwilę wróćmy jeszcze do oprawy. Nie napisałem o dźwięku. Tutaj także nie widać szczególnego kroku naprzód. Nie słyszałem jeszcze kompletu muzyczek towarzyszących przygodom bohaterów na wszystkich czterech płytach, ale na razie było nieźle. Finalowo. Dobrze wypadają za to liczne ujęcia kamer pokazujące akcje z różnych kątów - często bohaterowie przedstawiani są na dużym zbliżeniu i musze przyznać, że na razie do gustu najbardziej przypadł mi VIVI. Do kotopodobnego Zidane'a będę musiał jeszcze spróbować przywyknąć. ■

Oto kilka obrazków z licznych renderowanych filmów, w które FFIX obfituje. Moim cichym faworytem jest ewokopodobny VIVI - przepotężny dzieciak - mag w kapeluszu.

Platforma: PlayStation
Producent: Konami

Winning Eleven 2000

Właśnie trafiła do nas nowa wersja najlepszej naszym zdaniem piłki nożnej na PSX-a. I chociaż koncentruje się ona tylko i wyłącznie na japońskiej lidze, postanowiliśmy przedstawić ją wam bliżej. Bo to wciąż jest cholernie dobra piłka...

Fani Winning Eleven 3 bez trudu odnajdą się w nowej rzeczywistości. Szkoda, że najlepszy striker J-League z trzeciej części - ciemnoskóry Patric Mboma - nie gra już w Gamba Osaka...

Pierwszym pytaniem jakie nasuwa się zaraz po odpaleniu gry jest - czy wprowadzone zostały jakieś rewolucyjne zmiany, które z jednej strony nie naruszałyby geniuszu ISS PRO EVOLUTION, a z drugiej - wnosiłyby wystarczająco wiele, abyśmy mogli odczuć, że jest to nowa gra? Zacznijmy więc od tego. Zmiany zostały wprowadzone. Nie są zbyt duże, ale mimo wszystko.

Jak zwykle jedynym słusznym widokiem jest WIDE (+ szybkość na maxa). Tak między nami - ISS to gra, w którą w redakcji N+ grają niemal wszyscy.

Po pierwsze - statystyki zawodników zmieniły się nieznacznie. Zamiast dziesięciostopniowej skali określającej ich poszczególne parametry mamy tu skalę dwudziestopunktową. Ale w sumie wychodzi na to samo. Po prostu statystyki liczone są teraz w skali od 11-19, a nie od 1-9. Poprzez fakt, iż skala nie jest wykorzystywana w całości - zmiana jest czysto kosmetyczna.

Zmieniło się kilka animacji postaci. Teraz dosyć często, po skoszeniu, zawodnik pada na bok, poza tym można gonić piłkę zmierzającą na aut wślizgiem - wystarczy biec za nią i zrobić wślizg, a zawodnik postara się, leżąc, wybić ją nożycami w pole. Sama gra także nieco się zmieniła. Nieco przegięte są straszliwie wysokie główki - piłka wystrzeliwuje w powietrze na zadziwiające wysokości, i nam, przyzwyczajonym do normalnych główek z ISS wydaje się to mniej więcej tak samo na miejscu jak skoki w VIRTUA FIGHTER 2. Poza tym zawodnikom wychodzą nieco mocniejsze strzały niż w ISS PRO EVOLUTION.

Może to wrażenie subiektywne, ale rzeczywiście tak to wygląda. Dosyć surowi są sędziowie. Karają za mniejsze przewinienia - m.in. za mój ulubiony wślizg od przodu na piłkę, a potem wjechanie dalej w zawodnika. W ISS'ie był odgwizdywany faul, ale w WE2000 prawie od razu leci żółta kartka. W czasie gry trudniej jest odbierać piłkę, za to całkiem nieźle radzi sobie z tym konsola... Trudniej jest też utrzymać piłkę biegając. Nowych zagrań nie uświadczyłem, ale teraz na przykład średnią centrę z boku na pole karne, wykonuje się naciskając kółko tylko raz... Oprócz tych zmian całkowitą transformację przebył ekran opcji wraz z czcionkami oraz całe udźwiękowienie. Poza tym jest to jednak cały czas ten sam świetny ISS, który jest jedynym prawdziwym symulatorem piłki nożnej na PSXa. I chociaż nie jestem do końca pewny czy warto jest go importować (tylko japońska liga i wszędzie krzaczki), tym bardziej, że niebawem pojawi się wersja amerykańska ISSa z liga MLS. Tam przynajmniej będzie można wszystko zrozumieć. Ale najprawdopodobniej nie będzie to ostatni ISS na PSX'a - chodzą plotki o ISS PRO EVOLUTION 2. ■

Tym razem Konami poszło drogą EA Sports, dokonując jedynie nieznacznych usprawnień. Jeśli jednak mieszkalibyśmy w Japonii, łykalibyśmy to jak pelikany.

Platforma: PlayStation 2
Producent: Konami

Jikkyou World Soccer 2000

Wykonanie menu jest bardzo czytelne i tylko częściowo po japońsku. Taktyki i nazwiska to już inna sprawa, nie sposób w nich grzebać bez znajomości języka.

Na początku wyjaśnijmy sobie jedną, ale szalenie istotną sprawę. **TO NIE JEST TEN ISS.** Nad tą grą pracował zespół ***Konami Computer Entertainment Osaka (KCEO)***, który wcześniej stworzył tak zwanego ISS'a na Nintendo 64. Gra ta różni się od PSX'owego imiennika w drastyczny sposób. Tymczasem nad PSX'owym ISS'em, czyli serią WINNING ELEVEN pracował zespoł ***Konami Computer Entertainment Tokyo (KCET)***. KCET dopiero zabierze się do roboty nad swoją piłką na PlayStation 2, prawdziwym sukcesorem ISS'a, gdy skończy opracowywać ISS PRO EVOLUTION 2 na poczciwego szaraka. Tyle wieści prosto od Konami.

Czym zatem jest WORLD SOCCER 2000? Jeśli widzieliście ISS'a na Nintendo 64, wyobraźcie go sobie teraz z grafiką w wysokiej rozdzielczości, lepszą animacją piłkarzy oraz kupą pluskiew, które w negatywny sposób wpływają na przyjemność z grania (a raczej nieprzyjemność).

Gra ma wiele opcji pozwalających na dowolną konfigurację zespołu - od taktyk, aż do krycia poszczególnych zawodników. Można grać w mistrzostwach, pucharach i czym tam się tylko zamarzy. Krótko mówiąc - standard.

Na wszystkich screenach i filmikach widzieliśmy, że kamera umocowana jest nisko i pokazuje tylko niewielki fragment boiska. Teraz już wiemy dlaczego - spowolnienia. Gdy ustawimy kamerę tak, by prezentowałą widok zbliżony do opcji „wide" w ISS PRO EV., gra zaczyna chrupać jak miażdżona butem paczka chipsów. Animacja rwie i oglądamy pokaz slajdów, a nie szybką i miodną piłkę. Trybuny wyglądają tak paskudnie, że wręcz nie mogliśmy uwierzyć, że to PlayStation 2. Szwankuje nawet scrolling ekranu - rzecz nie do pomyślenia na 128-bitowej platformie!

Sterowanie jest okropne. Piłkarze biegają bardzo dziwnie (choć dysponują bogatym arsenałem zwodów) i często nie można trafić w spokojnie leżącą piłkę. Przy strzałach i wrzutkach nie pojawia się żaden pasek - wszystko trzeba robić na czuja. Choć po pewnym czasie można się przyzwyczaić (i strzelić bramkę), szarpane i rwane akcje nigdy nie osiągają pułapu mistrzowskiej finezji prezentowanej przez ISS'a. Gole zdobywa się głównie przez dobitki po mocnych strzałach, a bramkarze zachowują się zwyczajnie mało inteligentnie. Plusem w stosunku fo FIFY na PS2 jest fak, że w WORLD SOCCER może grać do ośmiu graczy przy pomocy dwóch Multi-Tap'ów 2. I to chyba zarazem jedyny plus, bo akurat w tym przypadku FIFA jednak jest lepsza (sam nie wierzę w to, co piszę). Dopóki KCET nie przygotuje prawdziwego ISS PRO na PS2, naturalnie.

Przycisk R1 przełącza widok przy wykonywaniu rzutów wolnych. Nie ma jednak takiego, jak w ISS.

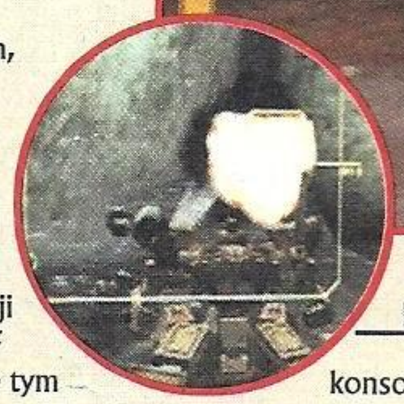
Być może trochę dramatyzuję, ale spodziewaliśmy się czegoś zupełnie innego. Dla upartych WORLD SOCCER 2000 jest do pograna, ale my zdecydowanie wysiadamy i pozostajemy przy ISS PRO EVOLUTION na PSX. ■

Na obrazkach gra prezentuje się nieźle, niestety - w akcji jest o wiele gorzej. Jak coś takiego mogło przejść przez kontrolę jakości Sony i Konami? Kto za to odpowiada?!

Armored Core 2

Platforma: PlayStation 2
Producent: From Soft

Mechata gra przyszykowana przez ludzików z From Software wreszcie zaszczyciła swą gigantyczną postacią rynek gier wydanych w Japonii. Po ujrzeniu tej gry w akcji możemy stwierdzić jedno. To, czy PS2 przysłuży się rozwojowi sposobu w jakim bawimy się grami przyszłości, zależeć będzie przede wszystkim od tego jak poradzą sobie tacy wizjonerzy jak Molyneux, Lanning czy Kojima.
A firmy takie jak From po prostu wykorzystają nowy sprzęt do aktualizowania swoich pomysłów. Bo tym właśnie jest AC2. Uaktualnioną wersją przygód wielkiego mecha, oraz jego pilota. Nietknięte zostały zasady sterowania, nie zmieniła się mechanika walki, a jedynym, co przeszło gruntowne zmiany jest grafika. Po tym jak AC pojawił się na PSX-ie i od razu zajął poczytne miejsce wśród innych gier demonstrujących niszczycielską siłę olbrzymich, metalowych kolosów, długo nie mogliśmy doczekać się prawdziwego sequela. Dwie gry, które ukazały się dotychczas pod szyldem AC, pretendują do miana zaledwie mission packów, ponieważ na dobrą sprawę nie wprowadzały do tematu nic nowego (oprócz rozbudowanych opcji multiplayerowych w MASTER OF ARENA). Co dziwne, pomimo że tym razem zmiana jest o wiele większa - dotyczy bowiem najbardziej rzucającej się w oczy strony gry, to jednak nie odnosi się wrażenia jakiegoś ogromnego kroku naprzód.



Remake ARMORED CORE nie wnosi wiele nowego oprócz pięknej grafiki.

Żebyśmy się dobrze zrozumieli. Grafika AC2 jest wspaniała. Wybuchy, efekty broni, smugi rakiet, pióropusze dymu, detale pancerza naszego pupila - wszystko jest wycyzelowane jak trzeba. Amatorzy AC będą jak w niebie mając do czynienia z tak bardzo odświeżoną grą.
Nie jestem jednak pewny czy samo odświeżanie gier, równie odświeżająco wpłynie na rynek konsolowej rozrywki. Grafika jest bardzo istotnym czynnikiem, ale dobrze jest jeżeli para nowych kombajnów mocy - takich jak PS2, zostanie systematycznie rozdzielona pomiędzy efekty wizualne, jak też resztę - niech to będzie emulacja wiarygodnego i złożonego środowiska (MUNCH'S ODDYSEE) zapełnionego mnóstwem małych, leczy żyjących i zajmujących się własnymi problemami istot (BLACK & WHITE) czy bardzo zaawansowany poziom Sztucznej Inteligencji symulujący prawdziwe zachowania ludzkie, lub nieprawdopodobne wręcz przywiązanie do detali (MGS2).
Takie gry popchną tę gałąź rozrywki w nowym kierunku.
A takie naprawdę dobre, ale nieco mniej ambitne tytuły jak AC2, pozwolą nam przetrzymać okres czekania na te "perełki". ■

Podobno w Japonii ma pojawić się na dniach nowy kabelek LINK umożliwiający podpięcie dwóch konsol i walkę dwóch graczy na dwóch osobnych telewizorach.

Dynasty Warriors 2

Platforma: PlayStation 2
Producent:Koei

No dobra, cały czas kłamaliśmy. Gra, o której pisaliśmy już parę razy przy okazji wyjazdu na TGS oraz relacji z E3 nie odbywa się tak naprawdę w Japonii, tylko w Chinach. Duże przepraszamy i możemy jechać dalej.
Pomimo tak olbrzymiej i drastycznej zmiany, w dalszym ciągu gra wygląda tak samo. I chociaż teraz nasze wprawione oczy poznają całe mnóstwo detali niedwuznacznie wskazujących na to, że akcja ma miejsce w Chinach, to różnicy w samej zabawie nie ma. Gra opiera się na fabule zaczerpniętej z najbardziej znanej serii strategii autorstwa KOEI - ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS. Występowały tam trzy królestwa - Wei, Wu, i Shu. Bohaterowie naszej gry to dziewięciu generałów armii - po trzech z każdego Królestwa. Przynajmniej na początku, bo w sumie postaci do odkrycia jest aż 28. Wybieramy sobie więc jednego szefa (różnią się wyglądem i bronią) po czym idziemy sklepać tłumy wojowników - co w skrócie wygląda tak, jakby w realiach KESSENA osadzić BERSERKA. Co więcej - na ekranie prawie bez żadnego zwalniania animacji pojawiają się dosłownie dziesiątki wrogów.

28 bohaterów zapewnia długie godziny wycinanie w pień. Fajnie też walczy się z konia, albu wielkim grubasem z kamienną kulą na łańcuchu. Piękna grafika!!!

X-Fire

Platforma: PlayStation 2
Producent: Electronic Arts

Nie jest tajemnicą, że dobrych gier na PlayStation2 mamy jak na lekarstwo. Dlatego też z przyjemnością przedstawiamy X-FIRE - drugi (po FIFA) produkt japońskiego oddziału Electronic Arts. O fabule nie potrafimy w tej chwili nic powiedzieć, ponieważ gra jest całkowicie żółta i stanowi raczej ciekawostkę niż dobry materiał do importowania. Po kilku godzinach spędzonych z X-FIRE można wyczuć, że bohaterowie są członkami jakiegoś oddziału specjalnego, a kierowany przez nas Ash to ich szef (zupełnie jak w życiu, heh). Sama gra to shooter TPP (czyli widok zza pleców bohatera) w pełnym tego słowa znaczeniu. Zadanie gracza jest stare jak świat - zniszczyć wszystko na danym levelu, znaleźć wyjście i pokonać bossa.
W X-FIRE stopień trudności rośnie w miarę pokonywania kolejnych leveli. Dzięki temu mamy czas, aby oswoić się ze sterowaniem, a zostało ono bardzo dobrze przemyślane. Poruszamy się "krzyżakiem" lub lewą analogową gałką, a celujemy prawą. Strzelamy wciskając R1, natomiast reszta przycisków odpowiada za mniej ważne funkcje, jak na przykład kucanie lub sprawdzanie inwentarza. Możliwe jest też wydawanie komend współtowarzyszom, którzy pomagają nam w wykonaniu misji. W ogóle bardzo fajnie jest patrzeć jak ktoś pomaga nam w niszczeniu przeciwnika, szczególnie jeśli na przykład potyczka rozgrywa się w wielkiej hali produkcyjnej. Nasi ludzie chowając się za skrzyniami prowadzą wymianę ognia z przeciwnikiem, który sprytnie wychyla się zza rogu by oddać strzał. W takiej sytuacji pozostaje nam tylko przełączenie broni na karabin snajperski i oddanie celnego strzału w cwanego wroga. A takich akcji w X-FIRE jest naprawdę sporo. Zupełnie jak w starszych filmach Johna Woo.
Także w sferze oprawy graficznej gra wypada co najmniej dobrze. Mamy ładne tekstury w wysokiej rozdzielczości, fajnie animowane sylwetki bohaterów i liczne efekty świetlne. Swoją drogą PlayStation2 w odróżnieniu od Dreamcast'a bardzo dobrze radzi sobie ze światłami. Dzięki temu wszystko wygląda bardziej naturalnie i robi większe wrażenie. Jeśli chodzi o muzykę i efekty dźwiękowe to bez rewelacji - techniczne brzmienia w tle i dobre odgłosy strzałów. Jest też sporo gadania, ale wszystko po japońsku, więc ciężko oceniać jakość dialogów.
Europejska wersja X-FIRE ma nosić tytuł X-SQUAD, a autorzy zapowiadają między innymi dodanie trybu multiplayer cooperative. Bardzo podoba się nam ten pomysł i czekamy na premierę gry. ■

To już druga, po FIFA 2000 gra na PlayStation 2 przygotowana przez Electronic Arts. Podobno w kolejce czeka jeszcze 10 pozycji...

Sterowanie jest prościutkie i składa się z ataku, obrony, skoku, ataku specjalnego, jest też możliwość przełączenia na tryb fpp podczas strzelania z łuku. Combosy wchodzą bardzo łatwo, a nasza postać to prawdziwy twardziel, który z przeważającymi nawet siłami wroga radzi sobie bez większego trudu, przy czym bardzo przydają się tutaj różne power upy. W walkach biorą też udział nasi ludzie, ale na dobrą sprawę można spokojnie poradzić sobie i bez nich, tym bardziej, że raczej nie należą oni do orłów.

Do wad można zaliczyć małą złożoność tytułu - w sumie jest tylko pięć dużych starć, poprzeplatanych dialogami i komentarzami dramatis personae. To mało. W dodatku nie pomaga to, że przeciwnicy wyglądają bardzo sterylnie i bardzo podobnie do siebie. Wynagradzają to liczbą - do wycięcia w pień jest ich na każdym poziomie po kilkuset. Same pola bitwy też do najmniejszych nie należą i zabawa jest czasochłonna. Zapowiada się dopracowany tytuł. Kilka małych poprawek uczyniłoby z niej prawdziwego mistrza. ■

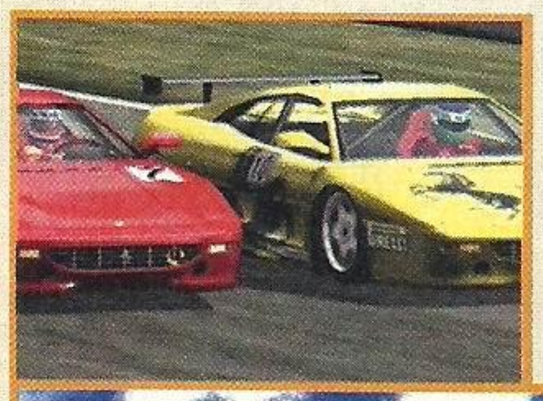
Rozgrywającej się na ekranie jatki nie da się dobrze opisać słowami. Gra jest bardzo przyjemna i atrakcyjna wizualnie. Mamy nadzieję, że zostanie wydana w Europie.

F355 Challenge

Platforma: Dreamcast
Producent: Sega AM2

Najładniejsze wyścigi na Dreamcasta. I miodne jak cholera.

Jedenaście tras, jeden samochód i Yu Suzuki. Efekt - najbardziej realistyczny i najładniejszy zarazem symulator jazdy samochodem na DC. Nasi żółci bracia już go mają. My musimy czekać. Można też skusić się na importa, bo gra praktycznie w całości jest po angielsku. Czy warto? To zależy. Jeśli myślicie, że Gran Turismo było realnym symulatorem to jesteście w błędzie. GT przy F355 to arcade. Jeśli jednak cenicie swoje umiejętności, a do tego jesteście wystarczająco cierpliwi - szczerze polecam, bo ta gra to istna perełka. Jedyna w swoim rodzaju. Trzeba jednak zdać sobie sprawę z tego, że nie znajdziecie tutaj (przynajmniej na początku) efektownych power slide'ów. Jeździć należy bardzo delikatnie, a każdy zakręt znać na pamięć. W przeciwnym wypadku szybko skończycie wyścig z ostatnią lokatą. Na początku gra może się nie spodobać - w pięć minut nie sposób jej poznać. Dopiero po kilku godzinach treningu docenicie geniusz mistrza Yu Suzukiego. Gdy ukończycie wyścig na pierwszej pozycji, wyprzedzając lidera dosłownie przed linią mety, poczujecie co oznacza słowo rywalizacja. Wtedy jednak nikt nie będzie musiał was namawiać do kupna tej gry - zdacie sobie sprawę z trafności inwestycji.



Gra jest piękna. Coś takiego jak pop-up tutaj nie istnieje. Wszystko widać z daleka, nic nie wyskakuje zza horyzontu. Trasy wykonano naprawdę fantastycznie. Do tego tekstury w wysokiej rozdzielczości, bardzo dokładna sylwetka Ferarri 355 i ośmiu zawodników na torze. W tle przygrywa rock, a na horyzoncie majaczy sylwetka zachodzącego słońca. Oczywiście pogoda się zmienia - można jeździć zarówno w południe jak i pod wieczór. Czasem niebo jest zachmurzone, innym razem świeci słońce. Ponadto tryb multiplayer na podzielonym ekranie przy 60 fps'ach! Widać, że produkcję nadzorował sam mistrz Suzuki. Oprócz trybu arcade, dostępnego na automatach, dodano championship oraz pojedyncze treningowe jazdy. Można też ściągnąć z internetu najlepsze czasy żółtych braci i sprawdzić swoje umiejętności. F355 CHALLENGE ma też kilka wad. System kolizji zarówno z bandami, jak i innymi pojazdami mógłby zostać ulepszony. Karoseria się nie wgniata, a podczas stłuczek auta zachowują się trochę dziwnie. Drugą niedoróbką jest tylko jeden widok - zza kierownicy. Co prawda F355 to symulator z krwi i kości, ale spora część graczy woli oglądać samochód "z tyłu". Mamy nadzieję, że do czasu europejskiej premiery autorzy to zmienią. ■

Yu Suzuki zdecydował się umieścić tylko jedną kamerę z widokiem z samochodu. Ma to zbliżyć grę do symulatora i chyba udaje się to osiągnąć...

Giga Wing

Platforma: Dreamcast
Producent: Capcom

Według ankiet przeprowadzonych przez internetowy serwis IGN, aż 76 procent posiadaczy DeCe deklaruje się jako zwolennicy shooter'ów 2D. Nie ma więc nic dziwnego w tym, że Capcom, chcąc spełnić oczekiwania graczy, produkuje proste, dwuwymiarowe gry, które później schodzą jak świeże bułeczki. Firma wydała już dwie takie pozycje - GUNBIRD oraz GIGA WING, którego japońską wersję mieliśmy okazję trochę pomęczyć.

Cel - zniszczyć wszystko i nie dać się ustrzelić wrażym siłom. Proste, ale takie hmm... hardcore'owe. Tak, to odpowiednie słowo. Nie da się inaczej opisać sytuacji, gdy stajemy twarzą w twarz z wielkim bossem, uderzamy w niego wszystkimi specjalami, a on odpowiada tym samym. No i akcje związane z uciekaniem przed morzem pocisków odpalanych w naszą stronę przez siły wroga.

Powerupów jest mnóstwo i w pewnym momencie ostrzał prowadzonego przez nas statku zajmuje pół ekranu. Naturalnie, grafika 2D. Prawdziwa, staroszkolna gra... ■

Old'school hardcore 2D shooter - oto, jak nazywają takie gry Amerykanie. Oczywiście my też lubimy takie pozycje. Na szczęście jest jeszcze firma Capcom, która je produkuje.

Platforma: Dreamcast
Producent: Sega AM6

Jet Set Radio

Już po tegorocznej edycji E3 umieściliśmy JET SET RADIO na naszej liście najbardziej oczekiwanych pozycji na Dreamcasta. I tym razem nareszcie się nie zawiedliśmy...

Do dzisiaj pamiętamy emocje związane z pojawieniem się na automatach TOP SKATER'A. Gra ta była zapowiedzią nowego trendu - gier skejtowych, a charakterystyczny kontroler (deskorolka) podkreślał innowacyjność produktu. Tyle wspomnień.

Po blisko dwóch latach, Sega atakuje rynek kolejną nietypową produkcją. Mowa tu oczywiście o Jet Set Radio (europejsko-amerykański tytuł to Jet Grind Radio). Pierwsze co rzuca się w oczy to charakterystyczny design postaci. Są one bardzo... komiksowo-tripowe. Komiksowe, bo zostały wykonane podobnie jak w FEAR EFFECT - specyficznie pocieniowano teksturki na wielobokach, dzięki czemu mamy wrażenie, że oglądamy rysowanych ręcznie skejterów. Z kolei tripowego klimatu dodają wszystkie gadżety, którymi postacie wręcz epatują - wielgaśne nauszniki, okulary słoneczne, czy wreszcie magneto-rolki (bo jak inaczej je nazwać, skoro brak im kółek?).

Dopełnieniem całości jest świetnie wyglądające otoczenie (także kojarzące się z komiksem) - centrum miasta pełne budynków, wijących się uliczek i wszelkiego rodzaju pojazdów. Bądź co bądź Japonia (a to właśnie na jej ulicach rozgrywa się akcja) to kraj ogromnych metropolii...

Naszym zadaniem jest propagowanie lokalnej, pirackiej stacji radiowej, która nazywa się właśnie Jet Set Radio. Jeździmy więc na magnetycznych roleczkach i ozdabiamy okolicę grafem, prezentującym logo JSR. Oczywiście nie wszystkim się to podoba - szczególnie antagonistycznie nastawiona jest lokalna policja. Jako, że organy ścigania działają zazwyczaj większymi grupami, nierzadko uzbrojonymi po zęby, z pomocą przychodzą nam wszelkiego rodzaju poręcze oraz niedostępne dla przedstawicieli prawa murki. Wystarczy rozpędzić się i wskoczyć na poręcz, aby rozpocząć długi, efektowny slide, nierzadko kończący się następnym skokiem i lądowaniem na kolejnej rurce. Między etapami mamy okazję posłuchać jak nawija lokalny DJ - Professor K, którego zadaniem jest wprowadzanie gracza w fabułkę JSR. To ten koleżka produkuje wszystkie beaty i skrecze towarzyszące zabawie, a trzeba przyznać, że robi to wyśmienicie. Przy okazji nie można nie wspomnieć o mnóstwie tricków jakie twórcy oddali nam do dyspozycji. Można też podczepiać się z tyłu do samochodów, czy też z pełną prędkością śmigać pomiędzy samochodami zjeżdżając po bardzo gwałtownie opadającej ulicy...

Ogólnie rzecz biorąc, cała gra jest co najmniej bardzo dobra i nie możemy doczekać się europejskiej premiery (październik/listopad). W sumie można zastanowić się nad kupnem importa, ponieważ wszystkie dialogi mówione są po angielsku, a japońskie są tylko podpisy. Na koniec trzeba dodać, że JSR jest jedną z tych gier, które pozwalają skutecznie się wyluzować i docenić potęgę jaka tkwi w zespołach developerskich Segi. ■

Tylko w tej grze sprayowanie po busach nie kończy się pobiciem, warto więc spróbować. Pozdrowienia dla 600V i Jay'a - keep up the good job guys!

Czadowa, komiksowa grafika i pulsujące z głośników beaty na długo pozostają w pamięci. Dawno nie było czegoś równie świeżego, a jednocześnie stosunkowo prostego. Będzie hit.

GigantoMania

Rozwiązanie - część pierwsza

I STAŁO SIĘ!!!

Po zapoznaniu sie ze stu-kilkudziesięcioma pracami nadesłanymi przez was na konkurs stanęliśmy przez bardzo trudnym zadaniem. Trudnym tym bardziej, że w większość prac włożone było naprawdę sporo roboty. Komiks, gra planszowa, kasety wideo z reklamówkami, parodia "Matrixa", budzik, dwie mapy nieba z gwiazdozbiorem Neo Plus, samochody z rejestracjami, oryginalne pudełko po proszku Neo Plus, posprayowane billboardy, wielkie napisy zrobione z bali drewna, logo namalowane na różnych budynkach, domach, szopach, kilka piosenek (w tym rockowa, hip-hopowa oraz techno), oraz mnóstwo innych, czasem bardziej, czasem mniej udanych pomysłów.

Muszę przyznać, że z obawą czekaliśmy na wasze prace. Baliśmy się, że może zniechęcicie się do tak mało sprecyzowanych zasad konkursu, ale na szczęście okazało się, że pokusa zdobycia PS2 jest zbyt wielka. No właśnie - duża większość z was - oscylująca w okolicy 95 procent, pragnęła położyć swoje łapki na nowej, mającej już niebawem pojawić się u nas w kraju konsoli. Aby więc zadośćuczynić waszym wymaganiom, dwoma głównymi nagrodami są właśnie konsole Sony.

Zapewne interesuje was, co stanowiło o kryteriach oceniania przez nas waszych prac. Sprawa nie była wcale łatwa. Na naszą, jak najbardziej subiektywną ocenę wpływ miało kilka czynników. Profesjonalizm, estetyka, oryginalność, pomysłowość, sposób wykonania, sposób przedstawienia nam wyniku pracy - te wszystkie szczegóły braliśmy pod uwagę dochodząc do wniosku, że z tak sprecyzowanymi zasadami konkursu odwaliliście kawał naprawdę niezłej roboty.

Chcielibyśmy jeszcze raz podziękować wszystkim za pracę i serce włożone w tworzone przez was arcydzieła.

Naprawdę przyjemnie było zobaczyć na własne oczy, że potraficie stworzyć tak różnorodne i ciekawe zarazem prace.

Niestety - nawet gdybyśmy bardzo chcieli, nie bylibyśmy w stanie nagrodzić was wszystkich. Powiem więcej - chcemy, ale nie możemy.

Nie przejmujcie się jednak - jeżeli w tym numerze nie zobaczycie swoich prac, zajrzyjcie tu za miesiąc. Wtedy zaprezentujemy pozostałe, zasługujące naszym zdaniem na wyróżnienie dzieła waszych rąk.

Tomek Fajto z Krakowa

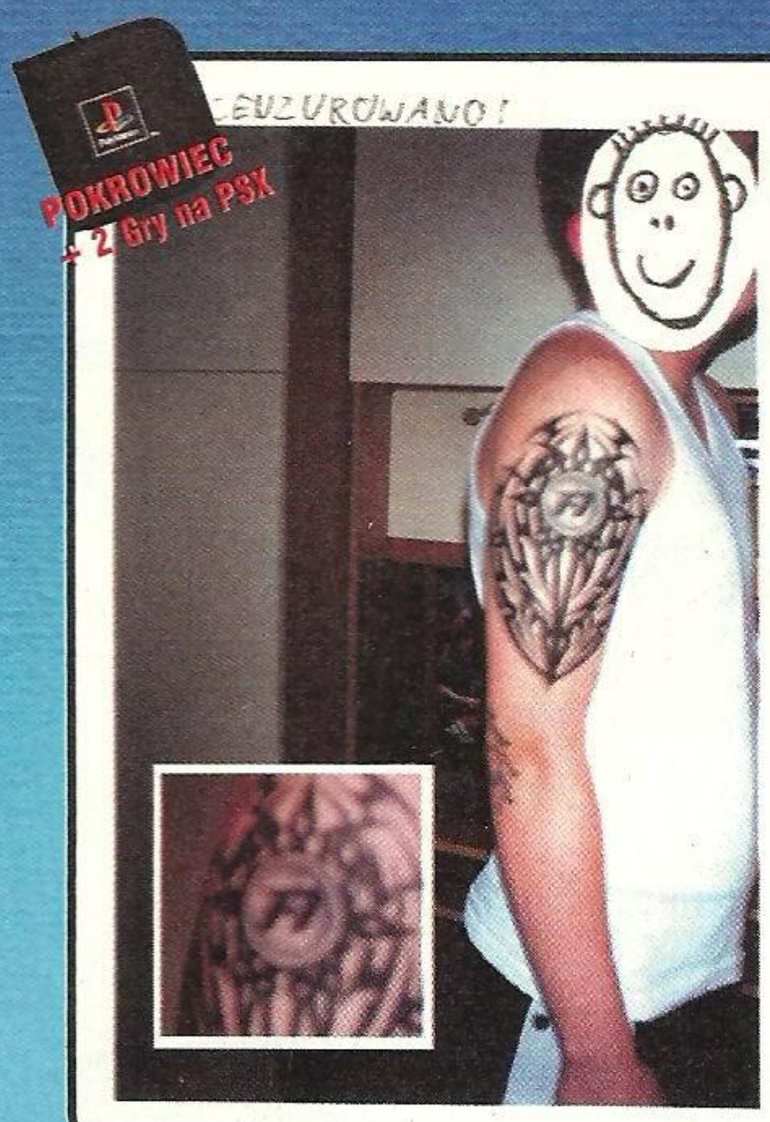
PS2!!!

Otóż i jedna z nagrodzonych konsolą PlayStation 2 prac. Doceniliśmy w tym przypadku staranność wykonania napisu, jego umiejscowienie oraz ogólną estetykę pracy. Logo ma wymiary 7x9,7 m. To był zresztą drugi projekt pracy - pierwszym miało być logo Neo Plus wyświetlone niczym znak Batmana w Gotham City, ale nie wyszło.

The Ivan Brothers
[aka Henryk i Karol Iwan]

PS2!!!

Zdecydowanie najbardziej profesjonalna, multimedialna praca jaka do nas przyszła. Jest to kostiumowy film o jaskiniowcach, z naprawdę mocarnymi pomysłam oraz fachowymi efektami zmontowany w konkretny sposób. Gratulujemy!



Paweł Owsiejczuk z Suwałk

Jak napisał Paweł:"Dziara jest ze stycznia, więc trochę za późno napisaliście, że nie chcecie mieć czytelników na sumieniu. Mam 20 lat i to jest mój wybór. Jest duża, przedstawia odpowiednik monstancji kościelnej, a w środku, zamiast opłatka eucharystycznego jest motyw n+. Sorry za złej jakości zdjęcia - dlatego ten opis. Na zdjęciu widać nie skończony jeszcze tatuaż nawiązujący do serii RE, ale nie bierzcie go pod uwagę." Nieźle. Wygląda prawdziwie...

Rafał Piotrkowski z Wojkowic

"Napis został wykonany z około 5,5 rolek do opakowań herbaty "Saga", które udało się nam pozyskać z magazynu tejże firmy. Napis robiłem przez cały dzień, jego wykonanie zajęło mi prawie 13 godzin. Został wykonany na hałdzie w Wojkowicach. Napis ma wymiary 47x40 metrów słowo "Neo" oraz 18x19 - znak "Plus".

Bartłomiej pragnący zachować anonimowość

Bartek ma 13 lat i wykonał swoją pracę z pomocą taty. Oddajemy mu wobec tego mikrofon: "Kupiliśmy benzynę, folię aluminiową, zapałki, pozbieraliśmy stare gazety i wybraliśmy się nad starą żwirownię. Rozłożyliśmy folie, na nie położyliśmy gazety, polaliśmy benzyną i gotowe." Napis miał wymiary 7x9 metrów, ale nie wyglądał zbyt efektownie. Ten, który widzicie tutaj jest wymiary 2x3 metry.

Tomasz Hussar z Biłgoraju

Oto chłodna w każdym znaczeniu tego słowa praca Tomka. "Logo N+ jako płaskorzeźbą wykonaną ze śniegu. 6 dni ciężkiej pracy z kilkudziesięcioma kilogramami białego puchu. Wymiary - 8x3,5 metra - w środku siedzi młodszy brejdak. Na uwagę zasługuje ekologia projektu - jest wykonany z naturalnych surowców."

Michał i Jerzy Warowscy z Ostrowa Mazowieckiego

Wysiłek jaki dwaj młodociani koneserzy sztuki włożyli w odszukanie tego zaginionego arcydzieła wielkiego mistrza spowodował, że nie mieliśmy większych problemów z umieszczeniem ich na liście naszych zwycięzców. "Oto nasze prace na konkurs. Nie została w nich użyta żadna technika komputerowa, a duży wkład w powstanie "Wielkiego Dzieła" miał Leonardo (serdeczne pozdrowienia)." Łączymy się z Michałem i Jurkiem w pozdrowieniach dla Leo.

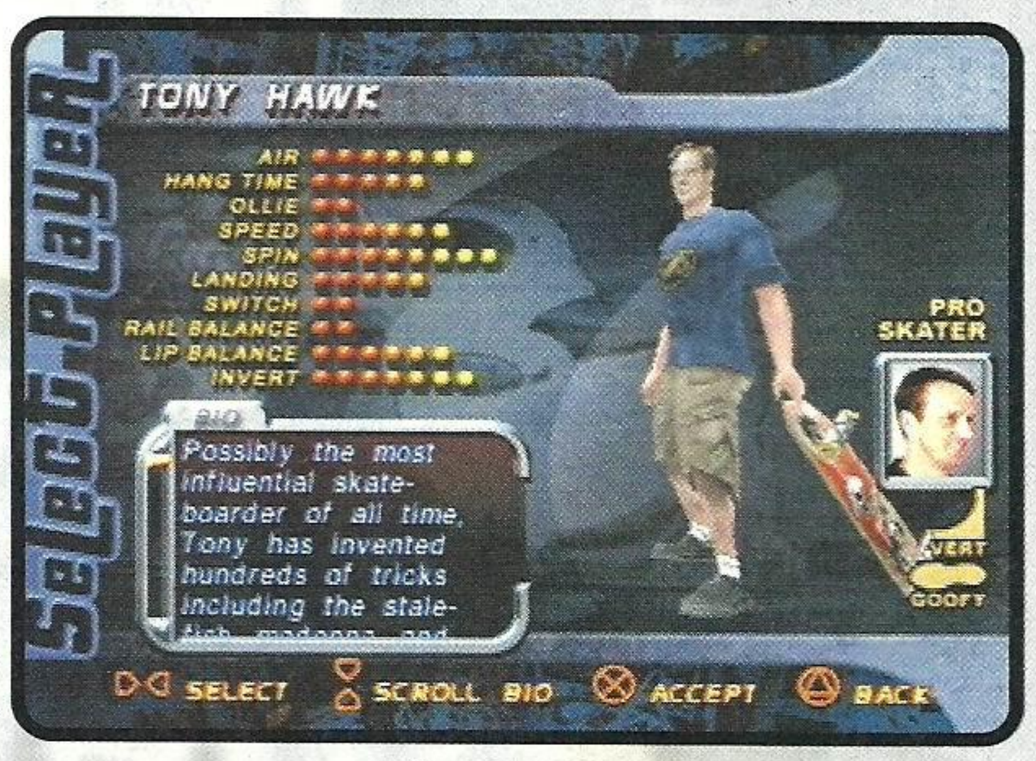
Daniel Poluga z Wrocławia

Z kolei Daniel popisał się umieszczeniem loga Neo Plus w dwóch miejscach - jedno z nich jest na Hali Ludowej, a drugie na wysokiej wieży we Wrocławiu. Może gdyby było trochę większe...

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

TONY HAWK WRÓCIŁI NAJLEPSZA SKEJTÓWKA NA ZIEMI DOCZEKAŁA SIĘ SEQUELA, A MY SPECJALNIE DLA WAS MAMY GO PIERWSI W KRAJU. NIEMOŻLIWE? A JEDNAK. SPRAWDŹCIE TO!

Już od kilku miesięcy przeszukiwałem sieć oraz zachodnie magazyny w poszukiwaniu informacji na temat THPS2. Nie ukrywam, że pierwsza część zrobiła na mnie spore wrażenie, ale miała też wady. Szczególnie drażniło wykonanie niektórych poziomów. Na przykład w takim Phoenix Downhill trzeba było zasuwać przed siebie i dojechać do końca w określonym czasie. Bezsens! TONY HAWK'S to skejtówka, a nie snowboard - na deskorolce jeździ się po placach, a nie z górki! Na szczęście sytuacja zmieniła się diametralnie w TONY HAWK'S PRO SKATER 2. Ta gra po prostu rządzi!

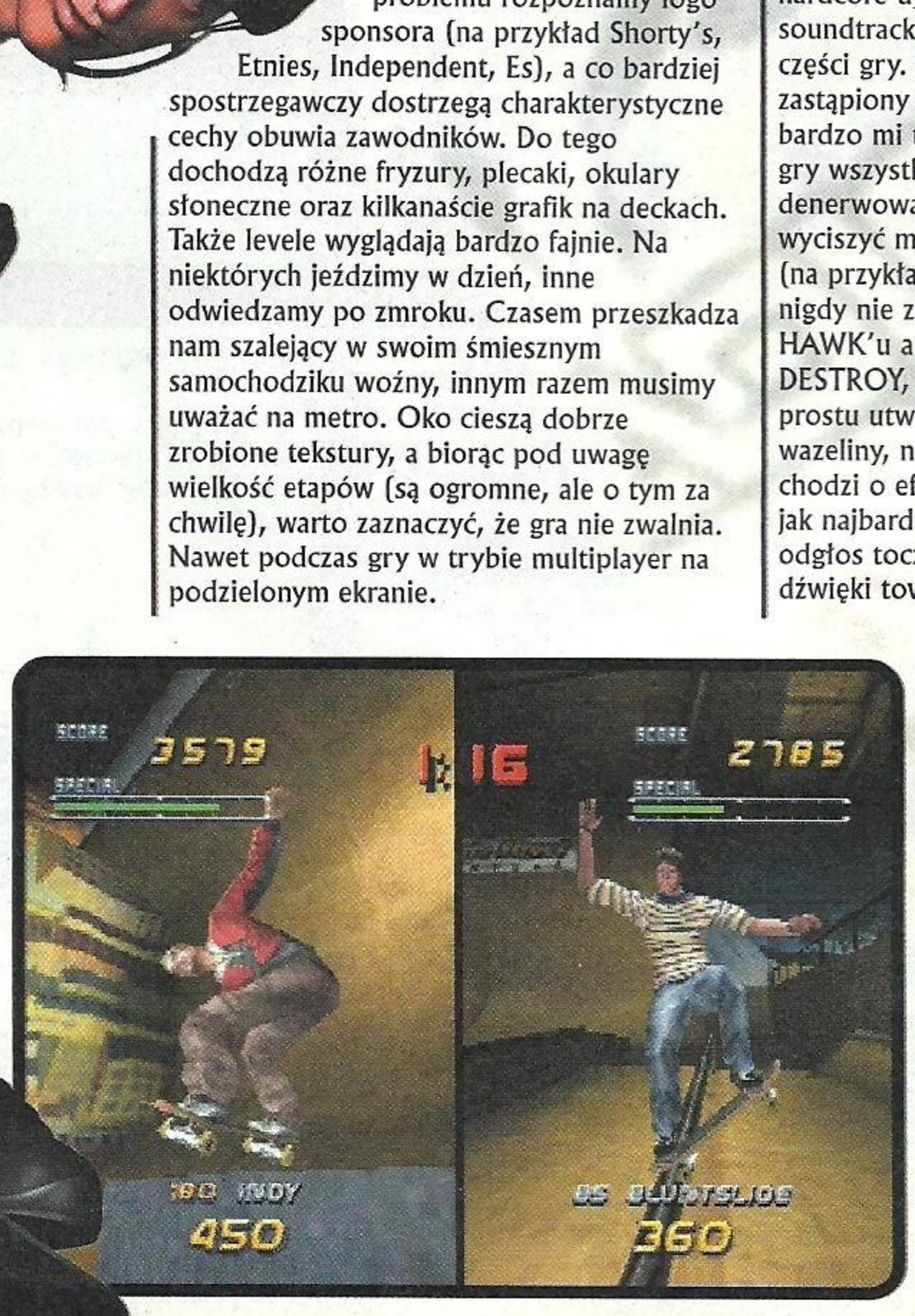


GRAFIKA

Skusiłbym się o stwierdzenie, że w THPS2 Neversoft wykorzystuje wszystkie możliwości starego, poczciwego PSX'a. Gra wygląda naprawdę dobrze. Postacie skaterów są duże i jeszcze dokładniej wykonane niż w pierwszej części. Na koszulkach bez problemu rozpoznamy logo sponsora (na przykład Shorty's, Etnies, Independent, Es), a co bardziej spostrzegawczy dostrzegą charakterystyczne cechy obuwia zawodników. Do tego dochodzą różne fryzury, plecaki, okulary słoneczne oraz kilkanaście grafik na deckach. Także levele wyglądają bardzo fajnie. Na niektórych jeździmy w dzień, inne odwiedzamy po zmroku. Czasem przeszkadza nam szalejący w swoim śmiesznym samochodziku woźny, innym razem musimy uważać na metro. Oko cieszą dobrze zrobione tekstury, a biorąc pod uwagę wielkość etapów (są ogromne, ale o tym za chwilę), warto zaznaczyć, że gra nie zwalnia. Nawet podczas gry w trybie multiplayer na podzielonym ekranie.

DŹWIĘK

W THPS2 grają między innymi takie grupy jak Rage Against The Machine, Anthrax (tych facetów można uznać za protoplastów hardcore'u), Bad Religion czy Public Enemy, a soundtrack jest trochę cięższy niż w pierwszej części gry. Kalifornijski punk został zastąpiony mocniejszymi kawałkami i nie za bardzo mi to odpowiada. Po kilku godzinach gry wszystkie ostrzejsze motywy zaczynają denerwować i aby dalej grać, musiałem wyciszyć muzykę i puścić sobie coś lżejszego (na przykład Beatnuts albo Pennywise). Tego nigdy nie zrobiłem ani w pierwszym TONY HAWK'u ani w THRASHER SKATE AND DESTROY, więc coś musi być nie tak. Po prostu utwory, które normalnie łykam bez wazeliny, nie za bardzo pasują do gry. Jeśli chodzi o efekty dźwiękowe to wszystko jest jak najbardziej na miejscu - charakterystyczny odgłos toczących się kółek, sugestywne dźwięki towarzyszące upadkowi czy na przykład oklaski publiczności po wykonaniu komba za 100 000 punktów.

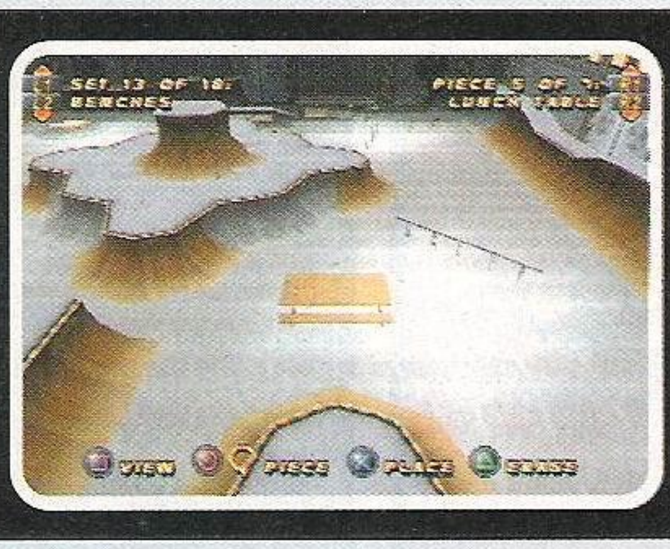


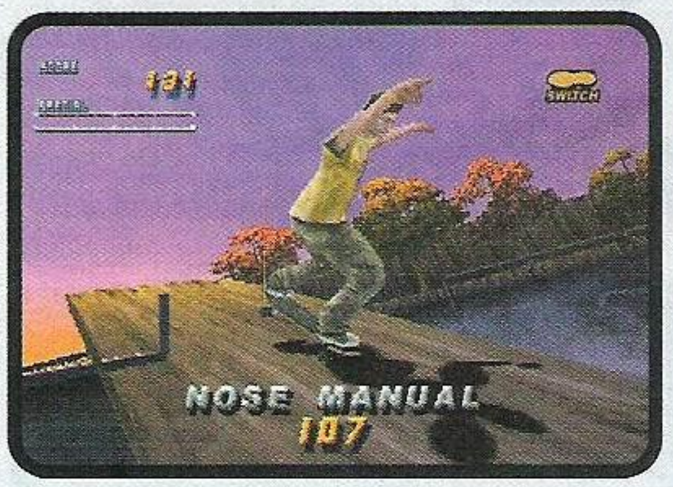
GAMEPLAY

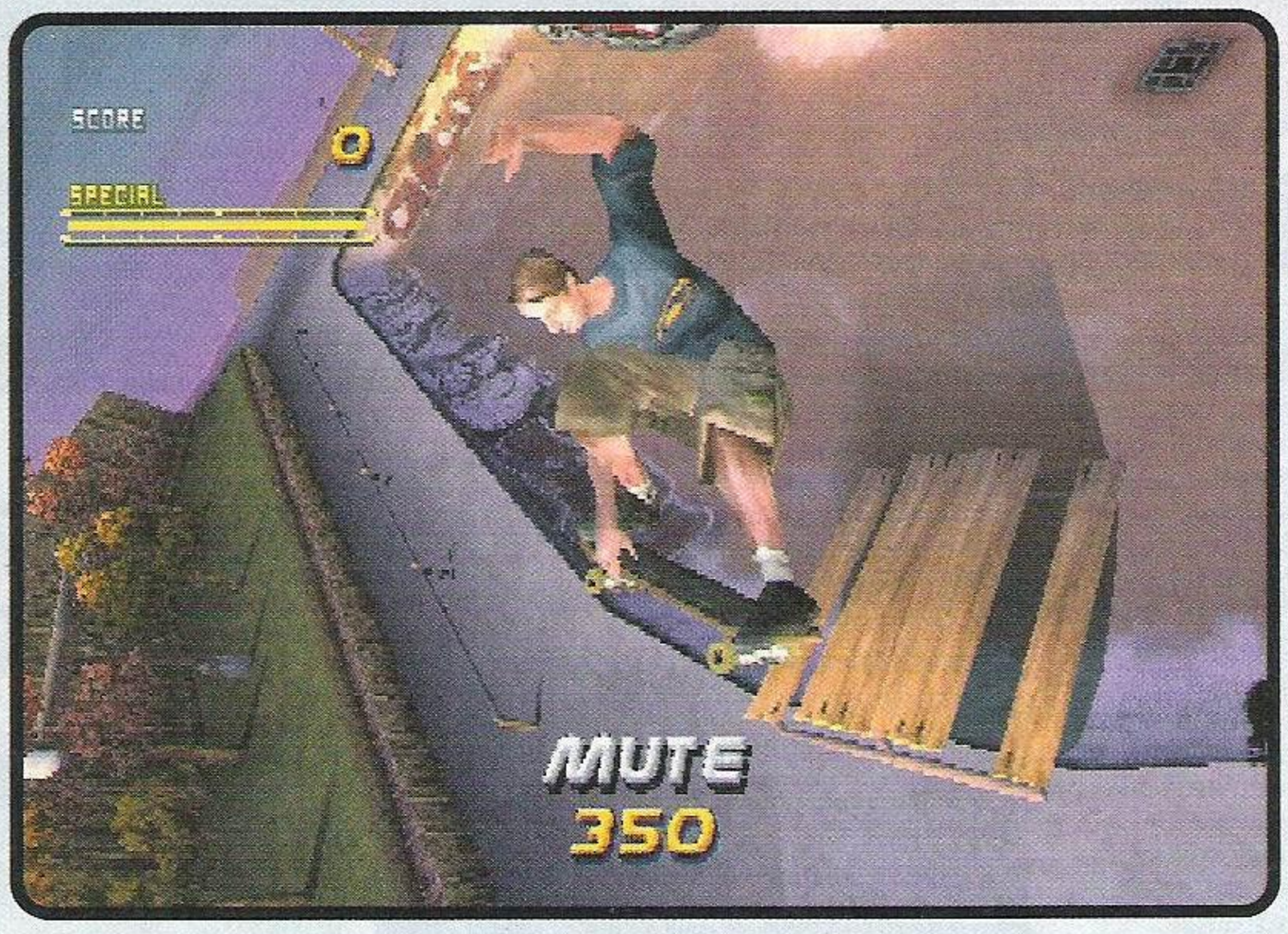
Jeśli można powiedzieć, że pierwsza część TONY HAWKS była bardzo dobra, to sequel jest po prostu cudowny! Oczywiście założenia pozostają te same - na każdym levelu trzeba zdobyć odpowiednią liczbę punktów, zebrać ukrytą kasetę video, a ponadto zaliczyć kilka zadań dodatkowych - na przykład przewrócić beczki z olejem lub zebrać żetony do metra. Za zarobioną kasę powiększamy statystyki naszego zawodnika lub

Edytor Skateparków

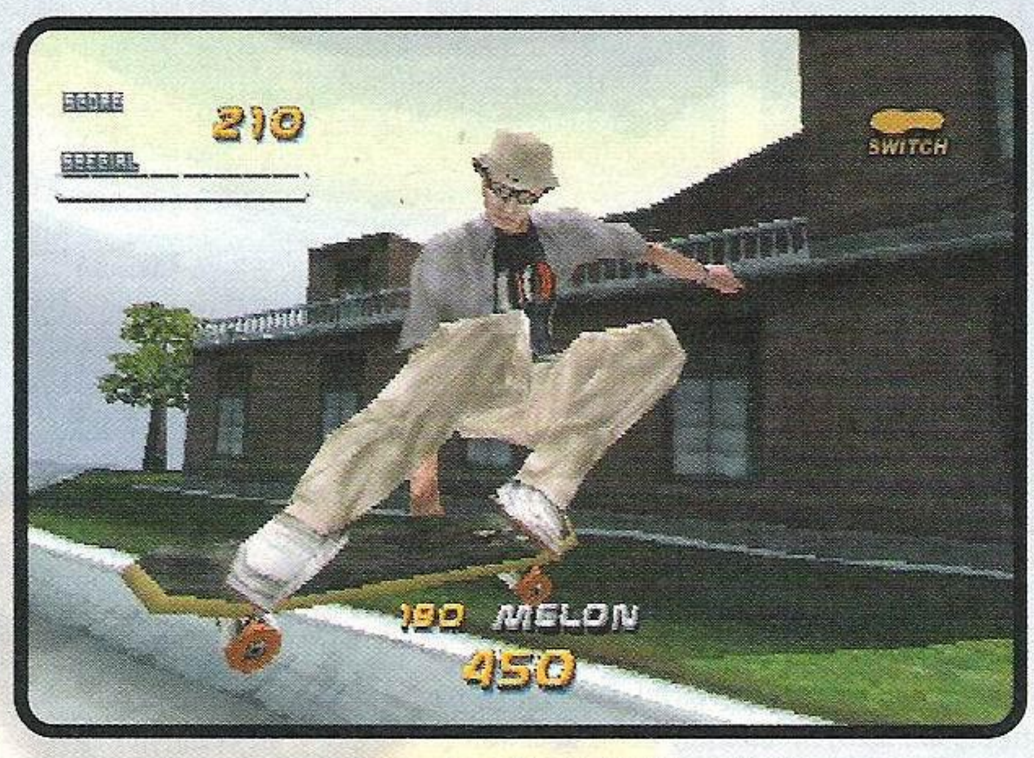
Oprócz świetnych etapów, Neversoft oddaje w nasze ręce najlepszy jak dotąd edytor skateparków. Oczywiście nie zbudujemy za jego pomocą tak wielkiego etapu jak podstawowe poziomy w grze, ale możemy za to zaprojektować skatepark, który w 100% spełni nasze wymagania. Gulash będzie mógł wszędzie powsadzać rampy, a ja ustawię sobie rurki i murki tak, że razem z funboxami stworzą idealne miejsce do trenowania transferów. Edytor można też stosować projektując etapy dla trybu multiplayer, a później grać "w życzenia". Na przykład obieramy sobie za zadanie wejście na rurkę 360 Flip'em na Noseslide, później transfer na schodki, a na samym końcu lądowanie na Manual, przejazd na quarterpipe i wyczesanie 720 Tail Graba. Zabawy kupa - wierzcie mi...







odkrywamy nowe etapy. W drugiej części THPS zrezygnowano z leveli typu Phoenix Downhill na rzecz hardcore'owego, street'owego skejtowania. I bardzo dobrze, bo nie oszukujmy się - jeśli ktoś potrafił wyczesać konkretną liczbę punktów (czyli około 600/700 000) to robił to tylko i wyłącznie dzięki kombosom na murkach lub rurkach. A ich w THPS2 znajdziemy masę!



Tym razem także możemy odwiedzić sporo miejscówek, które istnieją w rzeczywistości. Na przykład znane z filmów skejtowych Venice Beach lub skatepark Ventura, w którym autorzy gry trenowali jazdę na rampie.

THPS2 zaopatrzono też w edytor skateparków, który z pewnością przyczyni się do przedłużenia żywotności gry. Ponadto dodano manuale, czyli jeżdżenie na przednich/ tylnych kółkach deskorolki - dzięki nim możemy łączyć dwa grinde'y na oddalonych od siebie rurkach w jeden, potężny kombosik! Nie wspominam nawet o nowych trikach, bo bluntslide'y czy nowe graby musicie po prostu zobaczyć sami.

Interesująco prezentuje się też opcja stworzenia własnego skatera. Możemy go nie tylko ubrać, wybrać kolor skóry lub fryzurę, ale także określić czy jest specjalistą od street'a lub rampy, a w miarę postępu w grze, za zarobioną kasę, powiększać umiejętności i kupować nowe triki. Oczywiście oddano nam też do dyspozycji 13 prosów, o których przeczytać możecie w obok.

Acha, jeszcze jedno - gra jest trudna. Naprawdę trudna. Nie da się jej skończyć w jeden dzień, a wykonanie wszystkich zadań na danym levelu wymaga sporych umiejętności oraz odrobiny kombinacji. Czasem ciężko jest znaleźć drogę do upragnionej kasety lub nie za bardzo wiadomo, gdzie zrobić wymagane 100 000 punktów. Jednak już po kilkunastu godzinach gry, zaczniecie ją doceniać i podziękujecie autorom za włożoną w THPS2 pracę.

GRAJ I SĄDŹ

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 to świetna gra. Mamy tutaj wszystkie najlepsze elementy pierwszej części, a takie bonusy jak edytor leveli lub kreator zawodnika dodają tylko grywalności. Bardzo cieszę się, że zrezygnowano ze wspomnianych "zjazdowych" etapów, a także zaimplementowano dobre manule. Co prawda już w GRIND SESSION można było przejechać się na tylnych kółeczkach deski (i to na jednej nodze), ale dopiero teraz możemy mówić o sensownym wykorzystaniu tego triku w łączeniu kombosów.

Jeśli chodzi o wady, mam drobne zastrzeżenia do łamiących się czasem tekstur no i nie podoba mi się do końca soundtrack. Po prostu jest zbyt męczący (dla mnie, powtarzam: dla mnie!).

Wady te nie powinny jednak zniechęcać cię od zakupu gry - THPS2 to bezapelacyjnie najlepszy produkt w którym można pojeździć na deskorolce, a także jedna z najlepszych gier na PlayStation. Dla każdego gracza zakup obowiązkowy, bez dwóch zdań...

Nolster

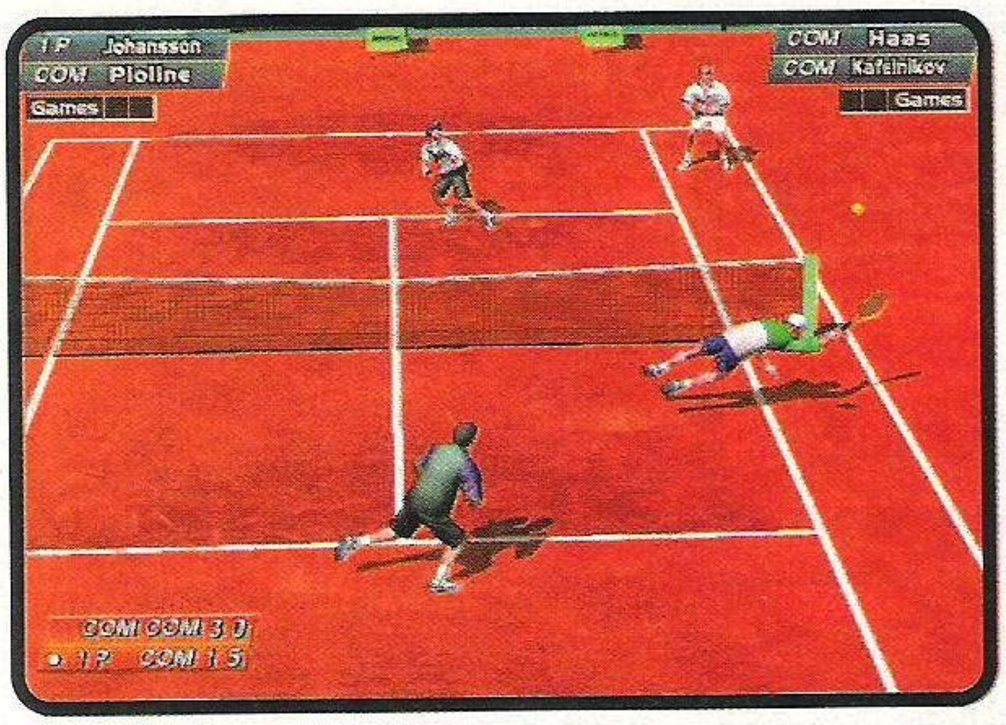
PlayStation **9**

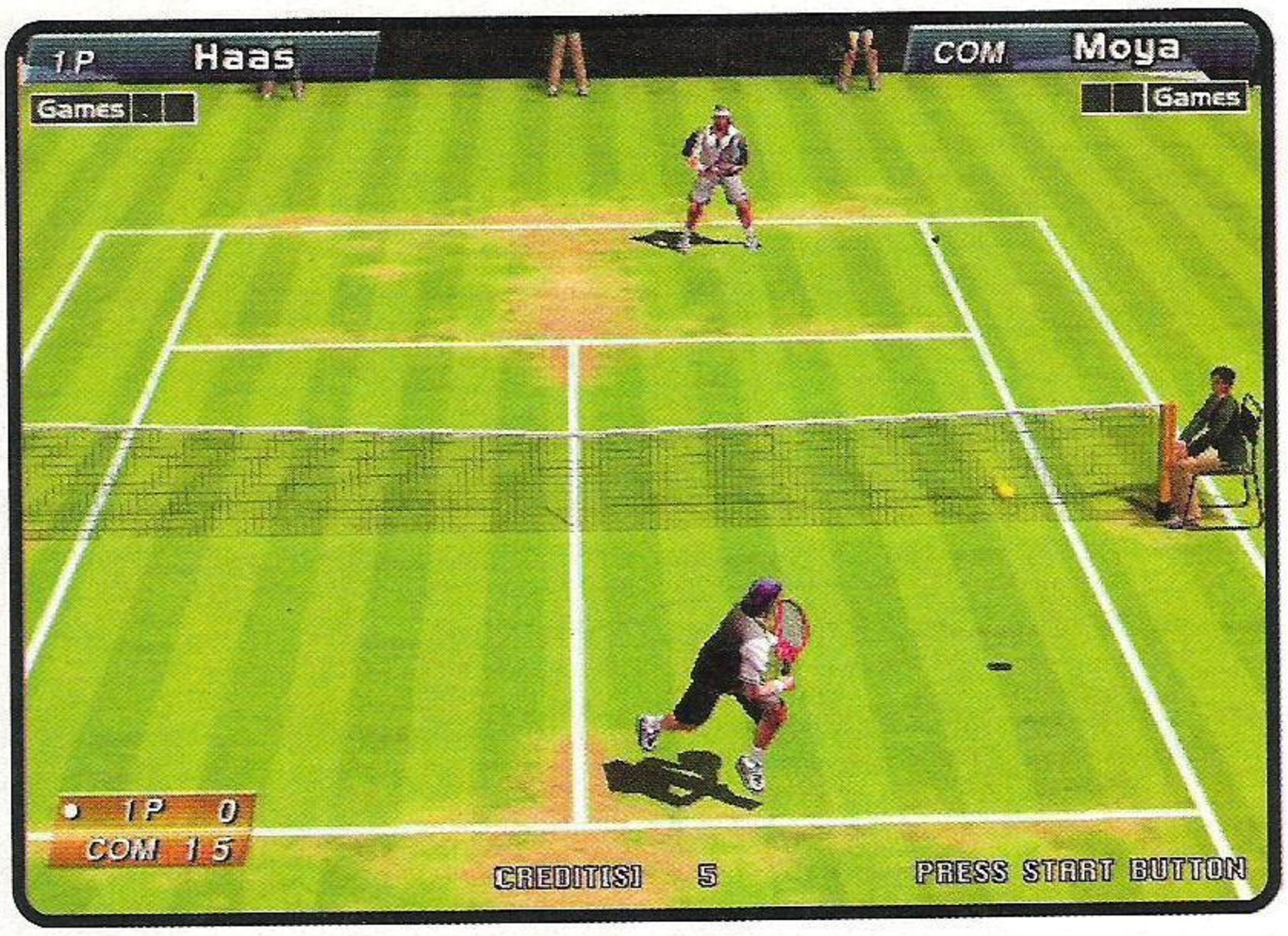
GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 10

Wydawca: Activision
Producent: Neversoft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

OBSADA

Tony Hawk - Legenda skateboardingu, jedyny człowiek, który potrafi wylądować po wykonaniu obrotu o 900 stopni.
Bob Burnquist - Jeden z najlepszych zawodników vertowych, który w zawodach zaczął brać udział sześć lat temu.
Kareem Campbell - Urodzony w Nowym Jorku, niesamowity człowiek, który street'owe skejtowanie opanował do perfekcji.
Rune Glifberg - Pochodzi z Kopenhagi, mieszka w Huntington Beach (Kalifornia). Wymiata na rampie.
Bucky Lasek - Pochodzący z Baltimore, doskonali swoje umiejętności w słonecznej Kalifornii. Podziwia go cały świat.
Chad Muska - Jego korzenie to Las Vegas, ale w każdym mieście czuje się dobrze. Prawdziwy street-skater.
Andrew Reynolds - Prawdziwy hardcore'owiec. Nie boi się trudnych, długich rurek, a jego karkołomne popisy są ciepło odbierane przez publiczność.
Geoff Rowley - Pochodzący z Liverpoolu Geoff najbardziej ceni sobie techniczną jazdę na niebezpiecznych rurkach.
Elissa Steamer - Pierwsza kobieta, która profesjonalnie zajmuje się skateboardingiem. Na zawodach walczy z facetami.
Jamie Thomas - Jeździ od 12 lat. Najdłuższe na świecie rurki to jego domena - katując je nakręcił już sześć filmów.
Steve Caballero - Podobnie jak Tony Hawk jest legendą skateboardingu. Przez magazyn Thrasher nazwany "skaterem stulecia". Od jego nazwiska nazwano trik, który zwykł wykonywać - fakie 360 ollie.
Eric Koston - Jeżdżący od 13 roku życia skater. Ponoć ma niezłe poczucie humoru. No i wypasione buty Es'a...
Rodney Mullen - Mając 31 lat, jeździ już 21. Najbardziej lubi lokalne miejscówki - na przykład szkoły. Prawdziwy fachowiec...





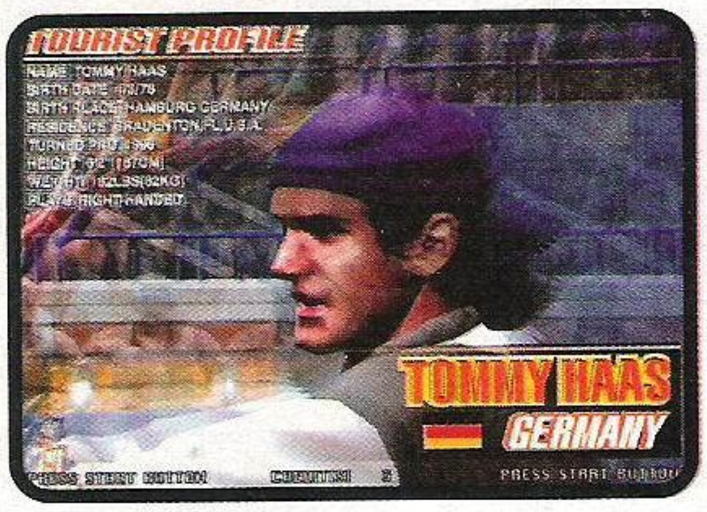
Virtua Tennis
SEGA PROFESSIONAL TENNIS

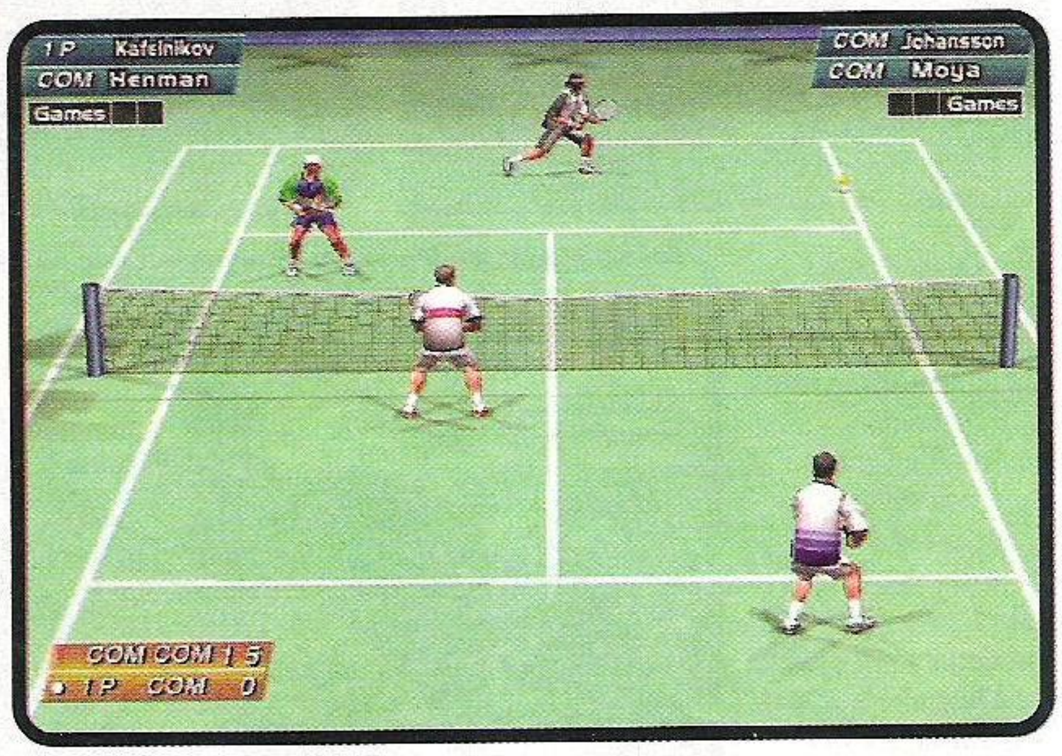
Oh my god!

Bez dwóch zdań VIRTUA TENNIS to gra r-e-w-e-l-a-c-y-j-n-a. W życiu nie przypuszczałem, że coś takiego można zrobić z pozornie nudnego odbijania piłki przez siatkę. Grafika powala, miodność nie pozwala odejść od konsoli. Multiplayer to kozak jakich mało! Dla tego, który popatrzy na grę przez kilka minut i weźmie pada na chwilę do ręki, nie ma już ratunku - wpadł po uszy. W redakcji gramy wszyscy, grają nasi znajomi i dziewczyny. Droga Sego, niech ten sam zespół zrobi piłkę nożną. 9.5/10 [Gulash]

Stworzenie dobrej gry sportowej to nie lada wyczyn. Piłkę polubiłem dzięki ISS'owi. A tenis? Zgadnijcie...

Nie ma czego owijać w bawełnę - VIRTUA TENNIS to jest to! Ma wszystkie cechy, które powinna posiadać gra na konsolę nowej generacji. Po pierwsze - grafika. Jest to bez dwóch zdań najlepiej dopracowana wizualnie gra, jaką dane mi było widzieć. Zawodnicy zostali wykonani po prostu perfekcyjnie! Jedyne porównanie jakie przychodzi mi do głowy to FIFA 2000 na PlayStation2. Wystarczy spojrzeć na tenisistę. Widać dosłownie wszystko - zarysy mięśni, zmarszczki na twarzy, brwi, a nawet zęby ! Podobnie sprawa wygląda ze wspaniale wykonanym otoczeniem - publiczność, sędziowie, chłopcy biegający po piłkę, tablice wyników czy wreszcie sama nawierzchnia kortu. Wszystko śliczne. Bezbłędne.

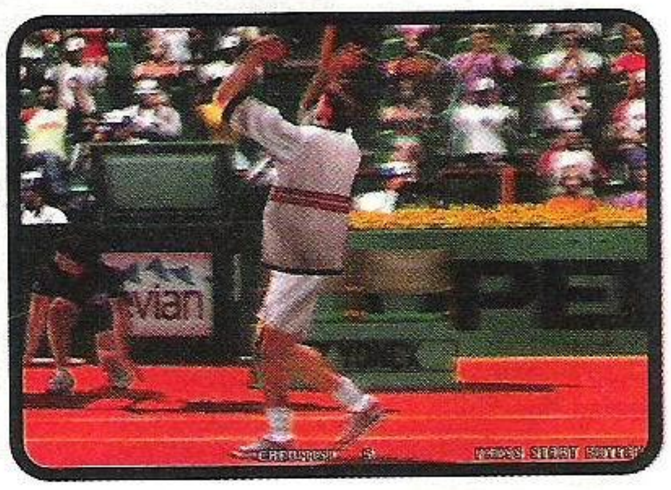




Jednak to co możemy zobaczyć na screenach to tylko namiastka. Gdybyście wiedzieli jak to się rusza!!! Motion capture na każdym kroku. Wszystko niesamowicie płynne, naturalne. Do tego charakterystyczne gesty tenisistów, podsumowujących każdą akcję. Mistrzostwo świata - inaczej nie potrafię skomentować roboty grafików z Sega Sports. W parze za oprawą wizualną podążają już "tylko" bardzo dobre efekty dźwiękowe. Odgłosy wydawane przez rakiety, okrzyki zawodników lub owacje publiczności brzmią jak w rzeczywistości, ale to żadna rewolucja. Grze towarzyszy rockowe, gitarowe brzmienie. Mnie się podoba, ale wiem, że nie wszystkim przypadnie do gustu. Jednak kupicie tę grę, bo jest jeszcze jeden czynnik, który w wypadku VIRTUA TENNIS zamyka skalę. Miód, grywalność, magnes - różnie się to nazywa, ale wszyscy wiemy o czym mowa. I w tym miejscu buduję ołtarzyk z logo Sega Sports. Oto z pozornie prostej gry (tylko dwa przyciski plus pad kierunkowy) udało się im zrobić wspaniałą, zręcznościową grę dla każdego. W dodatku dosyć złożoną grę, ponieważ walka z przeciwnikiem wcale nie jest prosta. Trzeba mocno kombinować, szukać słabych punktów, przewidywać ruchy i atakować. Wszystko w ekspresowym tempie - tenis to nie szachy, a zawodnicy kontrolowani przez konsolę grają bardzo dobrze. Szczególnie na wyższych poziomach trudności.

Nie zapomniano też o możliwości zabawy w trybie multiplayer. Graliśmy debla w czwórkę i kurczę, to jest to! Zabawy masa, zupełnie jak w ISS - aż nie chce się odchodzić od konsoli.

Oczywiście autorzy pomyśleli też o samotnych graczach. Oprócz przeniesionego z automatów trybu arcade, gdzie naszym zadaniem jest jedynie pokonanie przeciwnika i awans do następnego meczu, dodano także zupełnie nową możliwość - World Circuit. To tutaj możemy zaliczać poszczególne treningi, odbywać sparringi i startować w turniejach. W ten sposób zarabiamy kasę, a za pieniądze odnawiamy niezbędną w kolejnych pojedynkach energię, kupujemy dodatkowe stroje lub nowych zawodników. Od początku dostępnych jest ośmiu panów, a ukryto dodatkową ósemkę. Wszyscy zawodnicy są idealnymi kopiami prawdziwych tenisistów (Jim Courier, Tommy Haas, Carlos Moya...). Ponadto zawodnicy posiadają swoje mocne lub słabe punkty. Na przykład silny backhand, dobry serwis lub szybkość. Dzięki temu każdy mecz jest inny, a umiejętne wykorzystanie dobrych cech naszego tenisisty stanowi klucz do sukcesu.



Wszystko to doskonale zgrywa się w jedną całość, dzięki czemu VIRTUA TENNIS przyciąga do konsoli i skutecznie odrywa od rzeczywistości. Nie znam osoby, która potrafiłaby powiedzieć mi, że ta gra jest słaba. W tej chwili jest to tytuł, który bezapelacyjnie powinien znaleźć się na półce każdego posiadacza DeCe. Nie ma innej możliwości...

Nolster

Dreamcast **9**

GRAFIKA 10
DŹWIĘK 8
MIÓD 10

Wydawca: Sega
Producent: Sega Sports
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

SEGA SPORTS

NHL 2K

Lepiej późno niż wcale, tak można powiedzieć w przypadku NHL 2K na Dreamcast'a. Od premiery w Stanach upłynęło już ponad pół roku, a dopiero teraz gracze w Europie mają okazję poczuć chłód lodowej tafli.

Syreny na lodowiskach za oceanem dawno już przebrzmiały, a New Jersey Devils przygotowują się do sezonu, w którym będą bronić swojego mistrzowskiego tytułu. Cóż - lepiej późno, niż wcale.

Gra prezentuje się niemal identycznie jak NBA - ma podobny design menu i równie dobrą grafikę. Niestety, zabrakło bardzo przydatnej opcji (dostępnej w NBA), czyli treningu. Przydałby się, ponieważ strzelenie bramki graniczy z cudem. Poza tym jest tu prawie wszystko, czego potrzeba: sezon (niestety, możliwe jest rozegranie tylko pełnego sezonu czyli 82 gier), playoff i mecz pokazowy. Można grać arcade'owo, czyli bez spalonego na niebieskiej linii i innych zasad hokeja. Dla ludzi o słabszym refleksie przygotowano możliwość spowolnienia wydarzeń na boisku. Ilość dostępnych możliwości zmiany ustawień i taktyk jest zadowalająca i wystarczy, aby maniak hokeja cieszył się długą i satysfakcjonującą zabawą.

Pod względem grafiki gra prezentuje się naprawdę doskonale, choć nie wywołała u mnie takiego opadu szczęki jak wspominane już NBA 2000. Czas robi swoje i przyzwyczaiłem się już do możliwości Decka. Ale sprawiedliwość trzeba oddać. Wszystko wygląda przepięknie: od zawodników, ich twarzy i strojów, przez kibiców aż do wyglądu tafli i krążka.

Oprawa dźwiękowa jest na przyzwoitym, ale nie porywającym poziomie. Komentator działa jak stara płyta analogowa, ale już odgłosy towarzyszące walce na tafli i reakcje kibiców mocno dają po bębenkach. W prawdziwym NHL po zdobyciu gola rozbrzmiewa syrena i rozświetla się "kogut" umieszczony wewnątrz bramki. Tu tego zabrakło. Dlaczego? A i wsadzenie "koguta" do bramki nie przekracza przecież możliwości programistów Segi. Pomimo tych drobnych błędów, całokształt oprawy wizualno-dźwiękowej w zupełności zaspokaja potrzeby naszych narządów estetycznych.

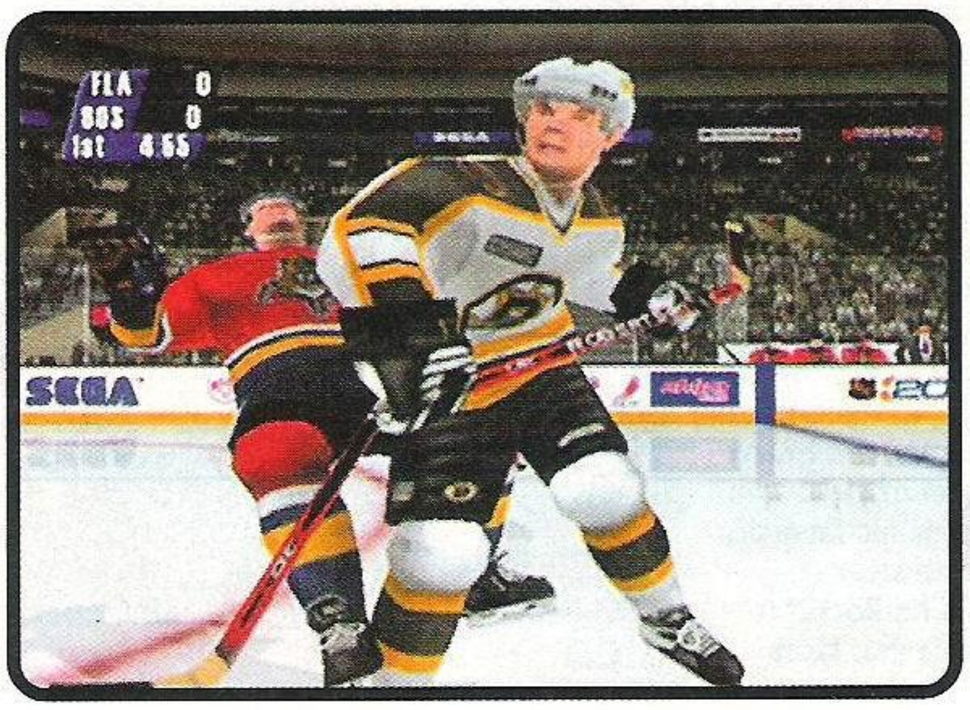
Dobra gra charakteryzuje się nie tylko ładnym wyglądem, ale przede wszystkim "przydatnością do spożycia", o czym zdają się zapominać wydawcy gier na PeCeta (choć i developer'om konsolowym też się to przytrafia). Ludzie z Sega Sports mają jednak dobrą pamięć i nie zabrakło w ich produkcji rajcowności. Sterowanie jest proste i łatwe, co nie oznacza wcale, że poziom mistrzowskiego opanowania gry osiągniecie w ciągu pierwszych kilku godzin obcowania z krążkiem. W szczególności odnosi się to do zdobywania bramek. Trzeba celować, a nie odpalać "na pałę", bo inaczej na 99.9% bramkarz wyłapie strzał.

Do tego, aby celnie strzelać potrzeba wiele godzin treningu (jak w życiu). Z inteligencją bramkarzy nie jest najlepiej i nie chodzi tu o łatwe puszczanie bramek - zbyt często zatrzymują oni krążek zamiast błyskawicznie wprowadzić go z powrotem do gry. Z tego powodu akcja bardzo się rwie i składa się głównie ze wznowień w tercji obronnej przeciwnika (lub twojej). Po za tą uwagą nie mam żadnych zastrzeżeń do przebiegu wydarzeń na boisku, jest realistycznie aż do bólu. A swoją drogą ciekawe, kto wygrałby pojedynek na pięści: Derian Hatcher czy Krzysztof Oliwa. Będę próbował to sprawdzić w grze...

O zaletach gry we dwie, trzy lub cztery osoby nie muszę chyba specjalnie pisać, to sprawdzony i dowiedziony w innych grach fakt.

Do tej gry nie muszę specjalnie zachęcać żadnego fana hokeja, będącego szczęśliwym posiadaczem Dremcasta. Taki osobnik już od dawna się ślini na samą myśl o wzięciu pada w ręce i graniu aż do upadłego. Ale uczciwie ostrzegam, ta gra jest bardzo... śliska. Acha - szykujcie prawie całą kartę pamięci.

Marcellus



eNHaeL TuKej!

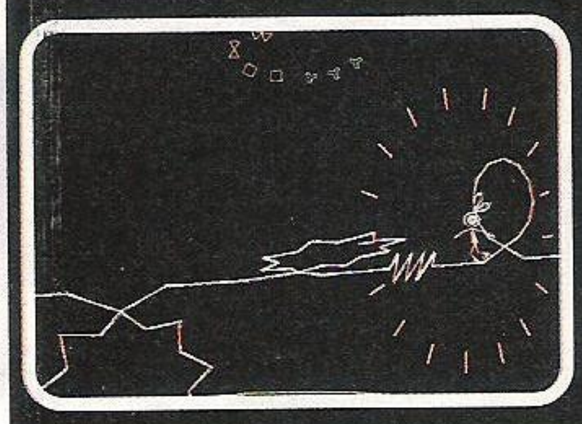
Mimo wszystkich zalet ta gra nie jest tak dobra, jak NBA 2K - opracował ją inny zespół i to widać. Grafika, choć świetna, nie miażdży tak jak w baskecie (choć jak weźmiecie powtórkę, zrobicie zoom na krążek to spokojnie odczytacie napis Made In Canada), a i błędów tu jakby więcej. Choćby wspomnieni przez Marcelego bramkarze, którym zdarzają się czasem niewytłumaczalne obrony. Ale ósemka zasłużona! [Gulash]

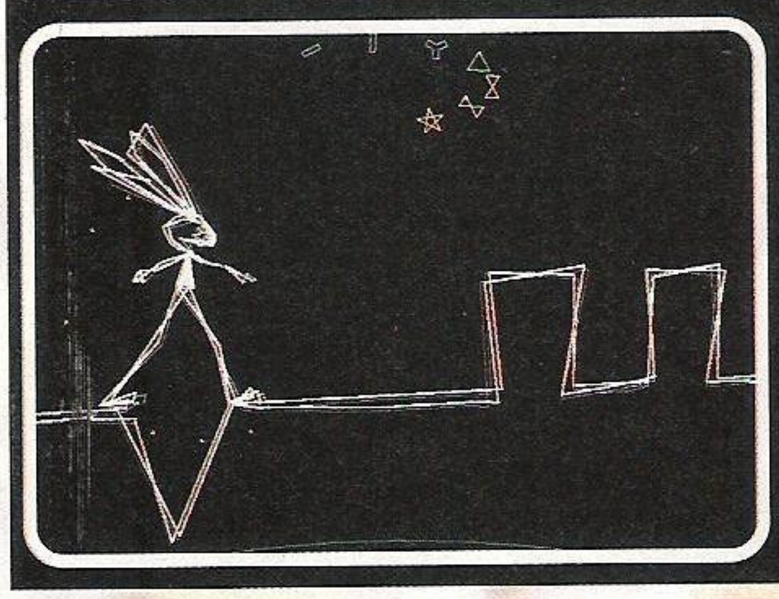
Dreamcast **8**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Sega
Producent: Black Box
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: VMU, Jump Pack

VIB-RIBBON™





Dla człowieka niezorientowanego, VIB RIBBON to gra. Są przyzna-wane punkty, postać, która się steruje oraz przeszkody. Ale tak naprawdę jest to raczej pakiet rozrywkowy dla ludzi w każdym wieku i powinien być pozycją obowiązkową na lekcjach rytmiki w szkole.

Nie uwierzycie, ale wersja PAL przygód Vibriego nie różni się od tej NTSC niczym, jeżeli chodzi o oprawę graficzną. Nie zmienił się ani kolor białej kreski, z którego składa się środowisko tej gry, ani też czarne tło stanowiące cała resztę.
Prawdopodobnie widzieliście gdzieś teledysk gościa o włosko brzmiącym nazwisku - Gigi D'Agostino zaatakował najpierw niesamowicie zwięzłym i twórczym kawałkiem "Bla Bla Bla", a teraz poszedł za ciosem z bardziej melodyjnym "The Riddle". Piosenki te są ilustrowane dosyć oryginalnymi, jak na dzisiejsze czasy teledyskami (ale naturalnie są kopią starych czeskich bajek). Są dwukolorowe i przedstawiają gościa idącego po kresce i zmieniającego się w różne rzeczy. Mniej więcej to samo dzieje się z Vibrim.
Nasz królik chodzi po kresce i pokonuje przeszkody w rytm melodii płynących z głośników telewizora. Grę obsługuje się czterema przyciskami - R1, L1, strzałką w dół i iksem - R1 służy do pokonywania pętli, L1 - kwadratowych bloków, dół - dołów w kształcie litery V, a X - zygzakowatych połaci terenu. Proste, nie? Odpowiednio wyczuwamy moment, naciskamy odpowiedni przycisk, a Vibri pokonuje przeszkodę. Z czasem jednak wzrasta poziom trudności i pojawiają się łączone przeszkody - na przykład zygzakowata pętla - aby ją pokonać wciskamy R1 i X naraz. Itd. Za pokonane trasy dostajemy punkty, dziesięć kolejno po sobie pokonanych przeszkód owocuje zmianą Vibriego w anielską istotkę, a zbyt częste psucie najpierw robi z niego małego ludzika, potem wężyka, a jeżeli dalej się mylimy widzimy napis Game Over.
O nic więcej w VR nie chodzi. Ale zabawa jest świetna. Chociaż eksperyment ten z pewnością nie przypadnie do gustu wszystkim. To oczywiście truizm, bo nie ma tytułu który spodobałby się każdemu, ale sami rozumiecie - to nie jest tak naprawdę gra. To raczej możliwość sprawdzenia swojej koordynacji ręki i ucha, ubrana w bardzo ubogie, ale mimo wszystko efektowne, czarno-białe wdzianko.
Nie wszystkim spodobają się też zaproponowane przez grę utwory, prezentujące japońskie, zabawne piosenki. Są równie oryginalne jak sam VR, ale wpadają w ucho. W moje w każdym razie wpadły.
Nie wiem czy jest sens oceniać VR. Grafika za oryginalność powinna dostać 10, za złożoność - 1, miodność także zależy od poszczególnych graczy. Strona dźwiękowa jest łatwiejsza do uchwycenia, ale nie zapominajmy, że z Vibrim możemy się bawić przy każdej muzyce - w tym ulubionej. Czyli co - 10?... Nie wiem. Po prostu nie wiem.
Sami musicie ocenić, czy w ogóle chcecie zagrać w coś tak dziwnego. Ale jest szansa, że dacie się wciągnąć. No i z tego co słyszałem, gra ma być oferowana w Polsce po dosyć atrakcyjnej cenie.

Banan

OENA: To nie jest gra... [PSX]

ChuChu Rocket!™

Myszy, myszy, wszędzie myszy... Sympatyczne gryzonie przeprowadzają inwazję na DC. Nie są to zwykłe zwierzaki - to stworzenia prosto z kosmosu...

Chu Chu Rocket to nowe dziecko Sonic Team. Tym razem zaprezentowano szerokiej rzeszy graczy szybką jak błyskawica grę typu puzzle, do której może zasiąść jednocześnie do czterech osób. Zasada jest prosta - należy w jak najkrótszym czasie i do tego omijając niebezpieczne i łaknące krwi, acz powolne koty (nazwane swojsko Kapu Kapu), doprowadzić myszki (tytułowe Chu Chu) do stojącej na planszy rakiety. Sterowanie jest intuicyjne - wciskając w odpowiednim momencie guziki na padzie nakazujemy podopiecznym zmianę kierunku poruszania się.

Do wyboru mamy następujące tryby zabawy: 4 player battle (1-4 graczy, część może emulować konsola - najszybciej jak się da wsiądź do swojej rakiety i rusz w przestworza), team battle (1-4P, zasada jak wyżej), stage challenge (1-2P - kto w krótszym czasie zakończy rundę w określonym czasie - wygrywa), puzzle (1P - tryb samotnego wojownika - zazwyczaj do pomyślnego zakończenia prowadzi skomplikowana droga, 4 poziomy trudności - normal, hard, special i mania), puzzle edit (1P - stwórz własny tor przeszkód) i network (1-4P - gra sieciowa, raczej na pewno nieosiągalna w naszym kraju). Jeżeli pokonamy wszystkie poziomy rozgrywki puzzle i stage challenge czekają na nas ciekawe bonusy.

Grafika stoi na średnim poziomie, widziane z góry myszki, pędzą po ekranie szybciej niż pociąg TGV. Muzyce i efektom dźwiękowym nie można nic zarzucić, po prostu są..

Chu Chu Rocket to wspaniała gra, która ukazuje swoje prawdziwe piękno w rozgrywce wieloosobowej. Dla zwolenników nakładania sobie po ryjach czy wyścigów to pozycja zbędna, ale dla lubiących łamigłówki - warta zainteresowania. Warto spróbować przygody z myszkami - w końcu lepsze to niż ślęczenie nad pracami domowymi...

Majkel

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES

Ta gra spokojnie mogłaby mieć podtytuł: profanacja pana Briggsa.

Jak należało się spodziewać, odejście kilku czołowych programistów ze stajni Midway nie pomogło najnowszej produkcji spod smoczego znaku. I dostaliśmy bezmyślną, nużącą i monotonną papkę, która udaje że ma cokolwiek wspólnego z Mortal Kombat.

Zasadniczo gra jest chodzonym mordobiciem przypominającym FIGHTING FORCE. I jest nawet spora szansa, że prawdziwi miłośnicy Jaxa oraz FF właśnie, bardzo polubią ten tytuł, ale reszta raczej może spokojnie go olać.

Skrawki historii opowiadają o grupie superprzestępców, która ucieka z bardzo dobrze strzeżonego więzienia Special Forces. W grupie tej jest szalony No Face z miotaczem płomieni, kobieta - ninja Tasia, Jarek, podobny do Scorpiona Tremor, a w ucieczce pomagał główny adwersarz Jaxa - Kano.

W grze musimy przebić się Jaxem przez tłumy strażników, znajdując przy tym klucze, detonatory i amunicję do broni oraz pokonać bossów stosujących nachalnie powtarzające się schematy ataków.

Gra przedstawiana jest z kamery ustawionej pod pewnym kątem, nad głową Jaxa, ale w momentach walki nieco się przesuwa dając w sumie całkiem niezły przegląd sytuacji. Kombosy ładuje się w sposób znany z serii - są praktycznie wszystkie ciosy, blok, dobycie broni, przełączenie na widok fpp (ale tylko do patrzenia) oraz turbo. Za pokonywanych przeciwników dostajemy punkty doświadczenia, a co parę tysięcy punktów - nowego kombosa, którego można wykorzystywać w walce.

Walce, która potrafi człowiekowi napsuć więcej krwi niż komukolwiek mogło się wydawać.

Powiem tak. Normalna mordobitka jest w miarę ok. Ale kiedy na ekranie pojawiają się, a raczej - nie pojawiają się goście z karabinami - zaczyna się irytacja. Przeciwnicy z karabinami maszynowymi mają przykrą tendencję kąsania spoza ekranu. Nie widząc ich zupełnie, wchodzimy do nowego pomieszczenia i nagle zdrowie zaczyna szybciutko ulatywać, a Jax zaczyna trząść się od trafiających pocisków. Trzeba pobiegać trochę po pomieszczeniach i poszukać drania. Nie jest to łatwe, a zdrowie ucieka. I co z tego, że my też mamy spluwę, skoro trzeba mniej więcej w gościa wymierzyć. Wydaje się to może drobnostką, ale jest to potwornie irytujące. Nie ma nic gorszego, niż gra, w której traci się życie nie z powodu poziomu trudności, ale z jakiegoś nie do końca dopracowanego przez autorów aspektu. A tak jest w tym przypadku. Nie pomaga nawet możliwość celowania w trybie fpp - najbliższą okolicę spowija ściana, zza której nie widać nic, także karabin snajperski...

Niestety - gra jest zrobiona bez polotu. I jest słaba.

Banan

PlayStation 4

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
MIÓD 4

Wydawca: Midway
Producent: Midway
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

DIGIMON WORLD

Ktoś postanowił połączyć MONSTER RANCHER'A z WILD ARMS. Szkoda, że wpadł na ten pomysł tak późno, a do tego miał nie wiele pieniędzy w protfelu.

DIGIMON WORLD jest połączeniem erpega z tamagotchi. Jednak na przykładzie tego tytułu można zauważyć, że moda na hodowanie stworków chyba już minęła.

Zacznijmy od początku. Bohaterami gry są mały chłopiec oraz jego przyjaciel, tytułowy Digimon. Obydwaj zostali teleportowani do rodzinnego świata stworka, aby uratować go od zagłady. Zadaniem gracza jest zjednoczenie wszystkich krain, które napotka na swojej wędrówce.

Na zabawę składa się kilka rzeczy: eksplorowanie terenu, walka z potworami, trenowanie Digimon'a i opieka nad nim (karmienie, spanie itd.). Zorganizowane jest w to w bardzo prostej konwencji, przypominającej znane nam już erpegi.

W zasadzie przez całą grę nic się nie dzieje, trening potwora to obserwowanie czy już zgłodniał czy nie, walki też nie są niczym specjalnym. Postacie, które napotykamy mają co prawda wiele do powiedzenia, ale niestety w 99% są to nudne rzeczy w stylu "Idź obejrzyj most i wróć do mnie". Niestety zbyt długo dogrywają się lokacje, co także potęguje wrażenie nudy.

Graficznie DIGIMON WORLD prezentuje poziom tych gier, które chcą za wszelką cenę udowodnić, że czas PlayStation się już skończył. Środowisko 3D atakuje wyłażącymi pikselami, łamiącymi się teksturami i brakiem jakiekolwiek stylu. Tereny są mało

zagospodarowane co daje wrażenie ogarniającej pustki.

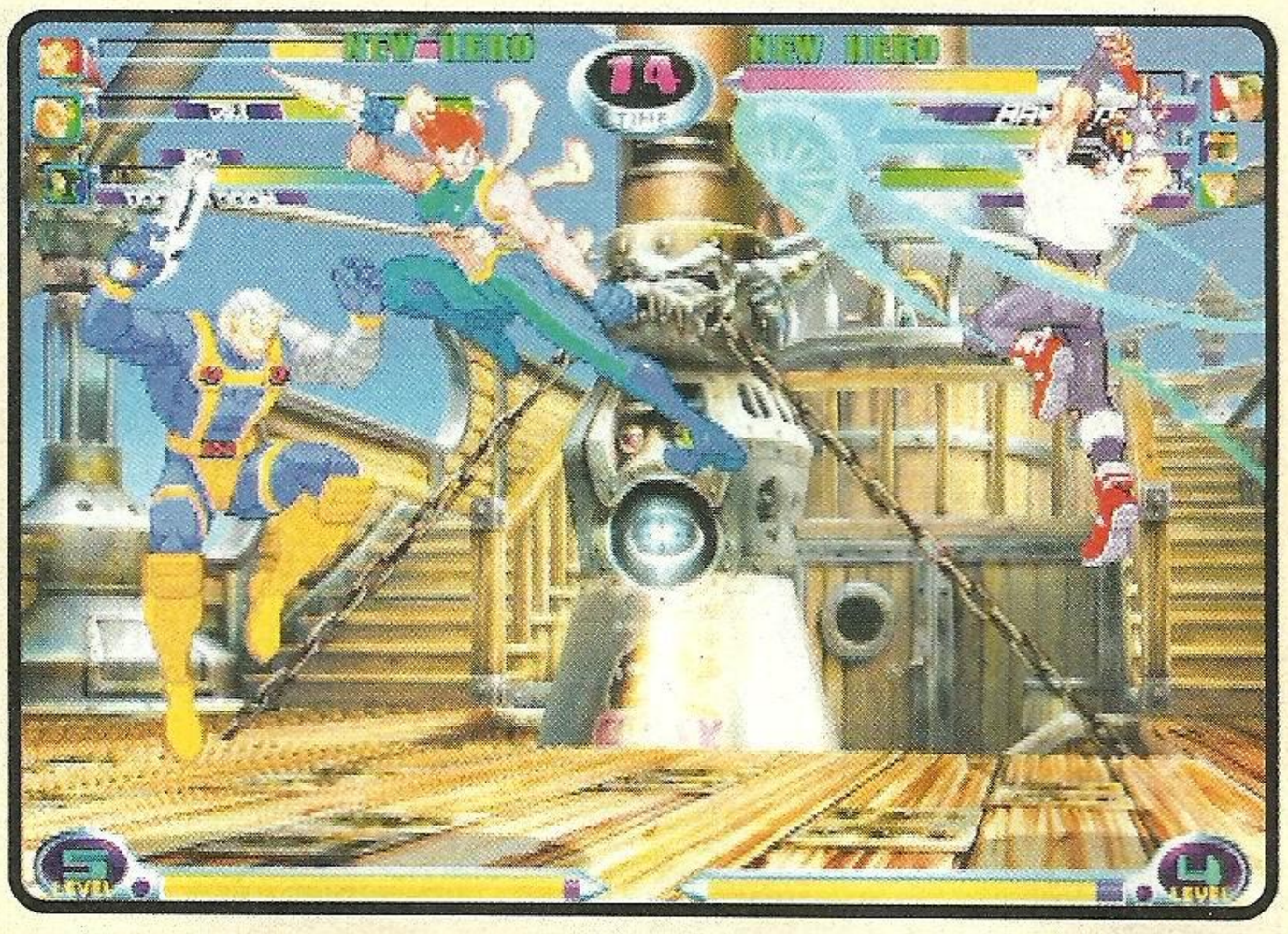
DW jest pozycją, która ma szanse na japońskim rynku i tam powinna zostać. Stary kontynent nie będzie domagał się takich produkcji. Tamagotchi kupili już wszyscy zainteresowani, a konsolowa część fanów tego wymysłu nagrała się już w MONSTER RANCHER'A. Zakup stanowczo odradzam, gdyż pojawiło się kilka innych ciekawszych tytułów. A jeśli już kogoś ciągnie do Japonii to niech sobie kupi RHAPSODY.

Brat

PlayStation 4

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
MIÓD 4

Wydawca: Bandai
Producent: Bandai
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Kolejne spotkanie światów Marvela i Capcom nie pozwoliło mi oderwać się od pada przez miesiąc. Już nie mogę doczekać się na SNK vs CAPCOM...

MARVEL™ VS. CAPCOM® 2 New Age of Heroes

Wygląda na to, że MvC2 wyznacza zupełnie nową jakość w fighterach. Pamiętacie jedynkę? Po dwie postacie i jeden wspomagający kolo w teamie, wysoki stopień komplikacji i nagrody w postaci wizualnej fiesty na ekranie. W MvC2 czeka na nas wszystko to samo i jeszcze więcej. Tym razem do zespołu wybieramy także po trzech fighterów, ale możemy przełączać się między nimi w locie podczas gry! DC na luzaku ładuje do pamięci sześć postaci, szok! Combosy fruwają w powietrzu co chwila, postacie zmieniają się w błyskawicznym tempie. Kompletna masakra!

MvC2 posiada tony trybów gry, bonusów, opcji. Czy zdajecie sobie sprawę, ile to jest 56 postaci? W tym mnóstwo nowych - choćby Jill z serii Resident Evil czy Tron Bonne... Większość naturalnie jest ukrytych i aby się do nich dobrać trzeba ukończyć grę dostępnymi na początku zawodnikami. Tym samym MvC2 zapewnia nieprawdopodobnie długi czas gry dla jednego gracza. Dodatkowo, postacie można wymieniać z kumplami łącząc karty pamięci (wreszcie!). A gdy znajdziecie partnera do gry we dwie osoby, nie rzucicie tej gry w kąt aż do ukazania się MvC3.

Jedną z bardziej istotnych zmian jest uproszczone sterowanie. Magicy z Capcom zrezygnowali tym razem z MP/MK, zostawiając jedynie LP/LK i HP/HK oraz dwa triggery podporządkowane combosom. Wciśnięcie jednego spustu odpala asystę ze strony jednej z czekających w tle postaci, wciśnięcie obu to komboidalna masakra trzech zawodników (naturalnie gdy załadowany jest pasek). Zredukowano też do minimum denerwujące megaskoki. Wbrew pozorom to dobrze, że Capcom szuka nowych klientów upraszczając tak hardcore'ową masakrę, jaką było MvC. Teraz grać może każdy i ma spore szanse nawet z masterami, choć prawdziwy mistrz naturalnie położy masherów. Być może seria straciła trochę z techniki na rzecz wizualizacji, ale moim zdaniem to właściwy krok.

Chyba po raz pierwszy w fighterach Capcom dźwięk miażdży. Cóż, mnie zmiażdżył. Ciągle nucę „I Wanna Take You For A Ride", zresztą cała ścieżka wywala w kosmos. Wreszcie żegnamy rockowe rzępolenie, mamy za to ostrą jazdę funky z klasycznymi kaczkami i innymi efektami właściwymi dla tego stylu. Muzycy z Capcom chyba wreszcie się obudzili i chwała im za to.

Grafika też jest przepiękna. Pierwsze, co rzuca się w oczy to w pełni trójwymiarowe tła. Wspaniale, że Capcom skorzystał wreszcie z siły Naomi, a tym samym z poweru Dreamcasta.

Moi ludzie wiedzą już na co składać kasę.

Osobiście wydaje mi się, że MvC2 jest jedną z najlepszych gier, w jakie grałem w całym swoim życiu (a wierzcie mi, grałem w kilka). Natomiast bez dwóch zdań jest najpiękniejszym i najbardziej wywalonym w kosmos fighterem 2D jaki kiedykolwiek powstał. To prawdziwy klejnot, mistrzostwo świata, rewelacja. Nawet po głębszym zastanowieniu nie mam bladego pojęcia, co więcej można pokazać w tym temacie.

Gulash

Dreamcast 9

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

X-MEN® MUTANT ACADEMY™

Amerykanie mają to szczęście, że w X-Men: Mutant Academy mogą zagrać zaraz po obejrzeniu filmu o podobnym tytule. My na wersję kinową przygód Profesora X i paczki musimy jeszcze trochę poczekać, ale grę już mamy...

Choć ja ilmowego X-Men'a widziałem, uważam, że to nic nadzwyczajnego. Średnio przypadł mi do gustu sposób przedstawienia walk i aktorzy grający mutantów. Amerykanom się podoba, ale mnie nie powalił. Wolę komiksy Marvel'a i Wolverine'a w żółto-granatowym stroju. Zupełnie inaczej sprawa wygląda z grą. Jest to pseudo-trójwymiarowe mordobicie podobne do MORTAL KOMBAT 4. Zarówno modele bohaterów jak i areny są w 3D, ale poruszać się możemy tylko w jednej płaszczyźnie. Nie przeszkadza to jednak w zabawie, ponieważ już po chwili całą uwagę koncentrujemy na samej walce.

Grając po raz pierwszy można odnieść wrażenie, że X-MEN: MUTANT ACADEMY to typowe masherskie mordobicie. I jest w tym stwierdzeniu trochę prawdy - nawet całkowicie "zielony" gracz bez problemu pokona pierwszych kilku oponentów naciskając bezmyślnie wszystkie przyciski. Jednak kolejni przeciwnicy zmuszają nas do korzystania z counter'ów oraz charakterystycznych dla każdego mutanta rzutów i specjali. Bardzo fajnie wykonano rzuty - na przykład Wolverine wyskakuje w powietrze i niczym Trinity z Matrix kopie przeciwnika, a ten po krótkim locie uderza w ścianę lub inny element otoczenia. Każdy wojownik potrafi też wykonać trzy ciosy "naprawdę" specjalne, które zadają najwięcej obrażeń. Jednak zanim to zrobi musi napełnić super-meter. Pierwszy ładuje się najszybciej, ale cios zadany przeciwnikowi nie wywołuje większych obrażeń. Gdy zapełnimy drugi meter, nasz mutant może wykonać mini-kombo.

Wreszcie - naładowany ostatni, trzeci super-meter pozwala wyczesać X-Treme kombo, które wywołuje najwięcej obrażeń. Warto też dodać, że każdy super ładuje się niezależnie od pozostałych, a ponadto istnieje możliwość doładowanie jednego meter'a kosztem drugiego.

Oczywiście wszystko trzeba wykonywać w błyskawicznym tempie, ponieważ gra jest bardzo szybka, a do tego dosyć trudna. Jeśli pozwolimy dojść do ciosu przeciwnikowi, może się okazać, że kilkoma specjalami zabierze nam całą energię.

Należy też dobrze wybrać wojownika. Autorzy do dyspozycji oddają nam 10 mutantów. Są to kolejno: Cyclops, Phoenix, Storm, Beast, Gambit, Wolverine, Toad, Sabretooth, Mystique oraz Magneto. Każdego z nich charakteryzują parametry takie jak siła, prędkość, zasięg oraz szybkość odnawiania się energii i wpływa to w znaczny sposób na rozgrywkę.

Oprócz standardowego trybu arcade oraz walki z kolegą/koleżanką, X-MEN: MUTANT ACADEMY oferuje możliwość zabawy w survival oraz nauki technik (Academy Mode). Ukończenie gry w każdym z trybów premiowane jest rysunkami, zdjęciami lub renderowanymi wstawkami FMV z udziałem bohaterów. Istnieje też możliwość obejrzenia trailera z kinowej wersji X-Men'a.

Gra prezentuje się co najmniej dobrze. Modele mutantów zostały wykonane bardzo starannie i są fajnie animowane. Także ciosy specjalne wyglądają naprawdę okazale, szczególnie wspomniany rzut Wolverine'a oraz pioruny Storm. Jeśli chodzi o dźwięk, prezentuje on raczej średni poziom - muzyka to głównie techniczne brzmienia lub gitarowe rify, a lektorzy nie za bardzo się sprawdzili i czasem kwestie wygłaszane po walce brzmią bardzo zabawnie.

Ogólnie rzecz biorąc X-MEN: MA to dobra pozycja - znajdziemy tu ciekawe ciosy, świetnych bohaterów oraz naprawdę dynamiczną i wymagającą walkę. Oprócz tego sporo rysunków oraz trailer filmu, który w kinach będzie dopiero na początku października. Mnie się podobało, mam nadzieję, że wam również przypadnie do gustu...

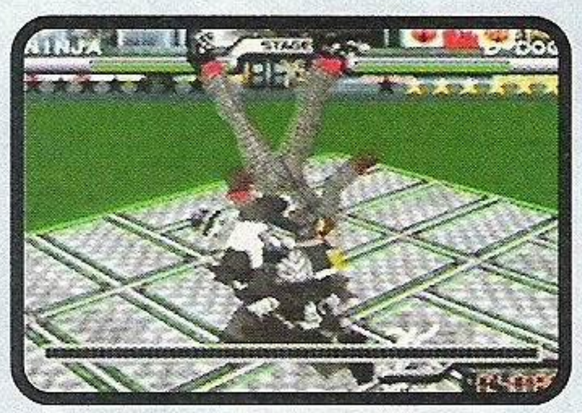
Nolster

PlayStation **7**

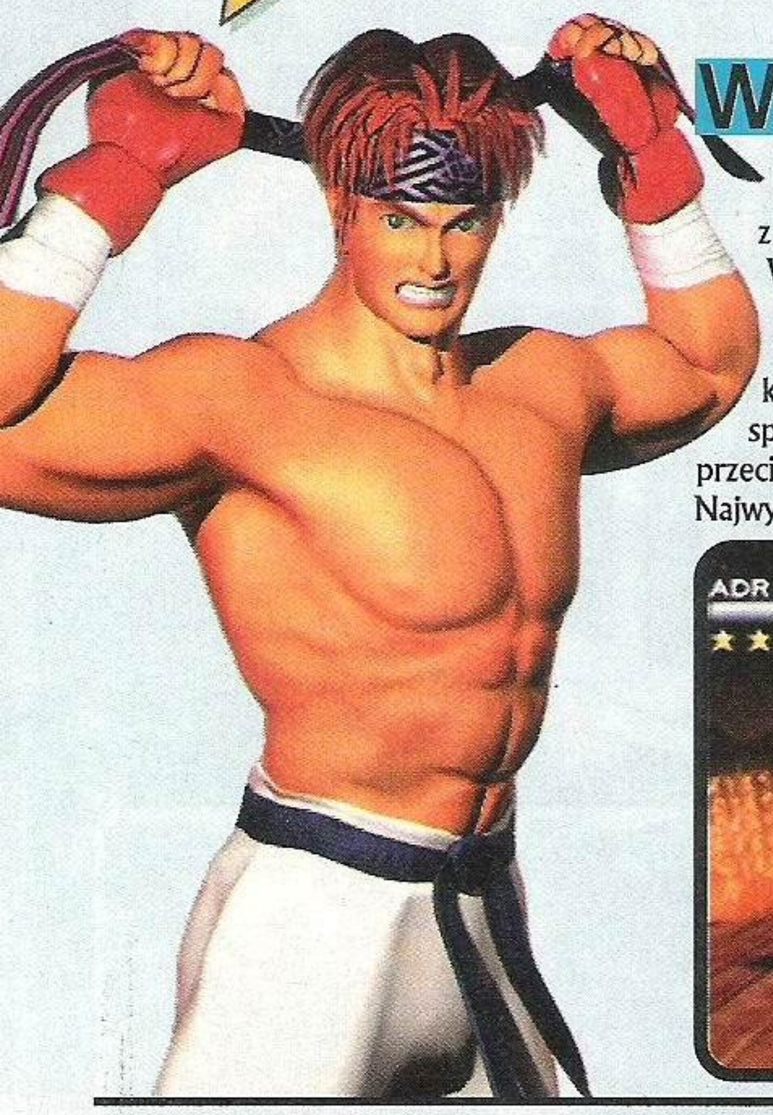
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 8

Wydawca: Activision
Producent: Paradox
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

FIGHTER DESTINY 2



Jeśli ktoś kupił Nintendo 64 z myślą o graniu w fightery, to chyba przez pomyłkę lub za namową innego desperata. A FIGHTER DESTINY 2 to już jakaś totalna porażka.



W swoim czasie FIGHTER'S DESTINY pozwalało spragnionym Nintendowym graczom na posmakowanie miodu z beczki z napisem „mordobicia". W roku 2000 czas na sequel nazwany trochę inaczej, bo FIGHTER DESTINY 2. W kontynuacji zawsze można spodziewać się mnóstwa nowych przeciwników, aren i tym podobnych. Najwyraźniej jednak nie wszyscy myślą podobnie - druga część tego mordobicia nie wnosi do gatunku praktycznie nic nowego, a zmiany można policzyć na palcach jednej ręki. Doszło kilka nowych postaci, ale są one tak słabe pod względem wizualnym, że nie ma się ochoty nimi grać. Ze starej ekipy można spojrzeć łaskawym okiem na trzech lub czterech zawodników, ale to wszystko. Jest surowo.

Najbardziej interesująca rzecz w FD 2 to punktowany system walki. Otóż głównym zadaniem jest oczywiście nokaut przeciwnika, ale za to techniki powalenia adwersarza na ubitą ziemię są różnie punktowane. I tak za wyrzucenie z areny odstajemy jeden punkt, za zbicie całego paska energii dwa punkty, a za rzut - trzy. Gdy osiągniemy już uprzednioną liczbę punktów, walka kończy się zwycięstwem.

Dodatkiem jest coś w rodzaju gry planszowej, w której nasz zawodnik po rzucie kostką skacze po polach i naturalnie walczy z przeciwnikami. Na końcu czeka Master, po pokonaniu którego można nauczyć się nowego ciosu. Szczerze mówiąc ten sam tryb (tylko trochę inaczej wyglądający) także znajdował się w poprzedniej części. Grafika i dźwięk są słabe. Gra jest zwyczajnie nieciekawa i nędzna.

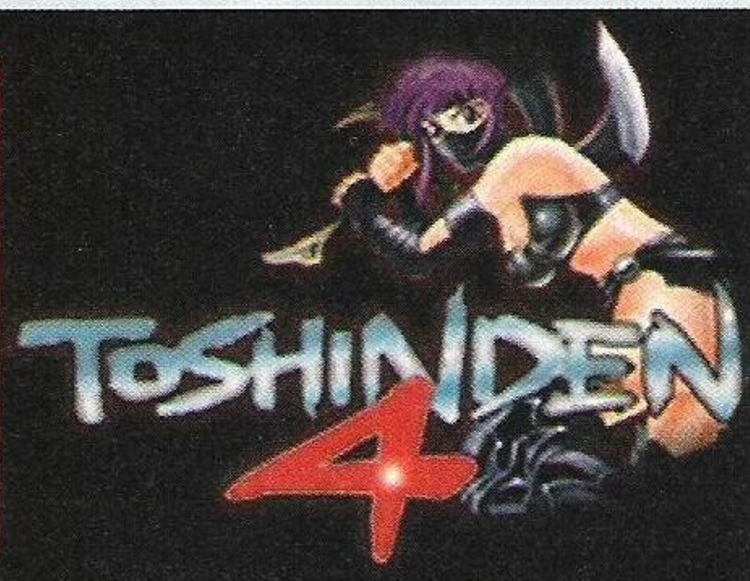
Chest Rockwell

Nintendo 64 3

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 3
MIÓD 3

Wydawca: Southpeak
Producent: Imagineer
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: Rumble Pak

Czasy wielkości TOSHINDENA minęły wraz z pierwszą częścią i nic nie wskazuje na to, aby miały kiedykolwiek powrócić.



BAT wprowadził bijatyki w trzeci wymiar i pewnie dlatego zdobył dużą rzeszę zwolenników. Nie był może grą wybitną, ale na pewno - dobrą. Część druga i trzecia spadły do poziomu gier przeciętnych. Proces opadania na dno nie został zahamowany w części czwartej. Wprost przeciwnie - ta kultowa niegdyś seria, właśnie dno osiągnęła! Najlepsze w całej grze jest intro, utrzymane w klimacie "anime". Menu jest prymitywne i brzydkie jak pewna rzecz spotykana na trawnikach, lepiąca się do butów i roztaczająca niezbyt miły zapach.

Niezrażony napieram dalej. Postaci do wyboru jest dziewięć, w trzech zespołach rywalizujących ze sobą w trybie "Story" o miano najlepszych wojowników na świecie. Żadna nie jest specjalnie intrygująca. Na chybił trafił wybrałem jedną z nich i poszedłem na kawę, ponieważ właśnie pojawił się znajomy i jakże miły napis: Loading... Po dłuższej chwili rozpoczyna się walka. Otoczenie wygląda nawet nie najgorzej (oczywiście nie wszystkie areny są ładne, niektóre są po prostu tragiczne), postacie są duże i obfitują w szczegóły stroju i wyposażenia. Niby wszystko ładnie i pięknie, ale tylko do momentu kiedy zaczyna się ruszać. Wtedy niespiesznie zaczynają wyłazić na wierzch wady tej gry: jest powolna, bardzo powolna. Brakuje płynności, źle są liczone kolizje, sterowanie jest do kitu, a animacja ruchu to po prostu skandal.

Efekty dźwiękowe wołają o pomstę do nieba. Kroki jednego z bohaterów brzmią jakby właśnie wyszedł z lekcji stepowania i nie zdążył zmienić butów, a i reszta odgłosów się nie wybija. Jak na razie totalna porażka. Ja jednak jestem miłym gościem i nadal starałem się znaleźć jakieś pozytywy. Po trzech godzinach dałem sobie spokój. Niestety, oprócz ładnie wyglądających specjali nie znalazłem niczego ciekawego.

W TOSHINDEN 4 szwankuje niemal wszystko, a już w szczególności - grywalność i animacja. Mam nadzieję że nie znajdzie się żaden desperat, który chciałby mieć tę pozycję w swoich zbiorach. Nadaliśmy czwarty i ostatni odcinek (mam nadzieje) serialu. The End.

Marcellus

PlayStation 5

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 3

Wydawca: Takara
Producent: Takara
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Sierpien
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

DEAD OR ALIVE 2

Od mojego pierwszego zetknięcia z DOA2 minęły już trzy miesiące i dojrzałem już do spokojnego ocenienia tego kontrowersyjnego dosyć tytułu....

Walka jest szybka i bardzo efektowna. DOA 2 można śmiało porównać do VF3, tyle, że większym kopem i na sterydach. Wiecie, o co mi chodzi - ciosy w VF3 wydają się być lekkie i techniczne. Tutaj czuć ich moc. Na przykład gdy Ein ładuje adwersarza ręką w brzuch to widać, jak nieszczęśnik zwija się w locie. Naturalnie towarzyszy temu odpowiedni odgłos z głośników. Dodajcie do tego całkiem sporą liczbę ciosów i combosów (według autorów każda postać dysponuje garniturem ponad 100 ciosów i kombinacji), przechwyty i rzuty, a otrzymacie całkiem rozbudowaną młóckę. Przy tym poziom trudności DOA2 nie jest wygórowany i już po kilku godzinach można dobrze opanować jedną lub kilka z postaci.

Najfajniejszy jest tryb tag-team. Jest to najlepiej wykonany taki tryb w fighterze 3D, a przynajmniej mnie się najbardziej podoba. Zawodnicy zmieniają się szybko, można kombinować z juggle'ami, są wreszcie rzuty zespołowe. Pierwsza postać łapie przeciwnika, wbiega druga, razem mu ładują i pierwsza zbiega, wymianiając się z partnerem. Baaardzo efektowne.

Areny spełniają tu kilka zadań. Po pierwsze i najważniejsze - cieszą oko, bo są piękne. Wodospad, śnieg, arena wrestlingowa... Jest na co popatrzeć. Po drugie, są interaktywnymi częściami pola walki, jak w VF3. Można być wyżej niż przeciwnik, można wyrzucić go z areny, co samo w sobie jest wspaniałym widokiem. Tutaj uwaga - często walka kończy się bardzo szybko i naprawdę nie ma co liczyć na mozolne ustawianie się, by efektownie wywalić kogoś przez okno. To dzieje się przypadkiem - jeśli zdarzyła sę taka okazaja - zrób to. Jeśli nie, trudno - będą następne. Szkoda też, naprawdę szkoda, że w trybie Tag-Team dostepna jest tylko jedna arena i to w dodatku najmniej interaktywna. Tagowe wyrzucenie kogoś z urwiska to byłoby coś...

Grafika stoi na najwyższym poziomie - , postacie są piękne, pięknie się ruszają i pięknie zachowują. Nic dodać, nic ująć. Muzyka mnie osobiście średnio przypadła do gustu (japoński punk/hard rock), ale niektórzy się nią zachwycają.

Przykład ZOMBIE REVENGE przemówił do mnie odpowiednio, by tym razem wyraźnie uzasadnić ocenę. Otóż DEAD OR ALIVE 2 na Dreamcasta jest grą stosunkowo krótką i pozbawioną bonusów. Nie ma nowych postaci, nie ma mini-gierek, a jedynie nowe stroje. W związku z tym czas użytkowania gry dla jednego gracza może być przerażająco krótki. Ja wiem, że do fighterów siadają raczej dwie osoby, ale spójrzcie chociaż na takie MARVEL VS CAPCOM 2 - tam można grać samemu miesiąc non-stop i jeszcze nie odkryje się wszystkich dodatków. O coś takiego właśnie chodzi.

A więc ósemka, bo: ***a) praktycznie żadnych extrasów nawet po wielokrotnym ukończeniu gry, b) 12 postaci to wcale nie tak dużo jak na Y2K.***

Ale to dobra, bardzo dobra gra!

Gulash

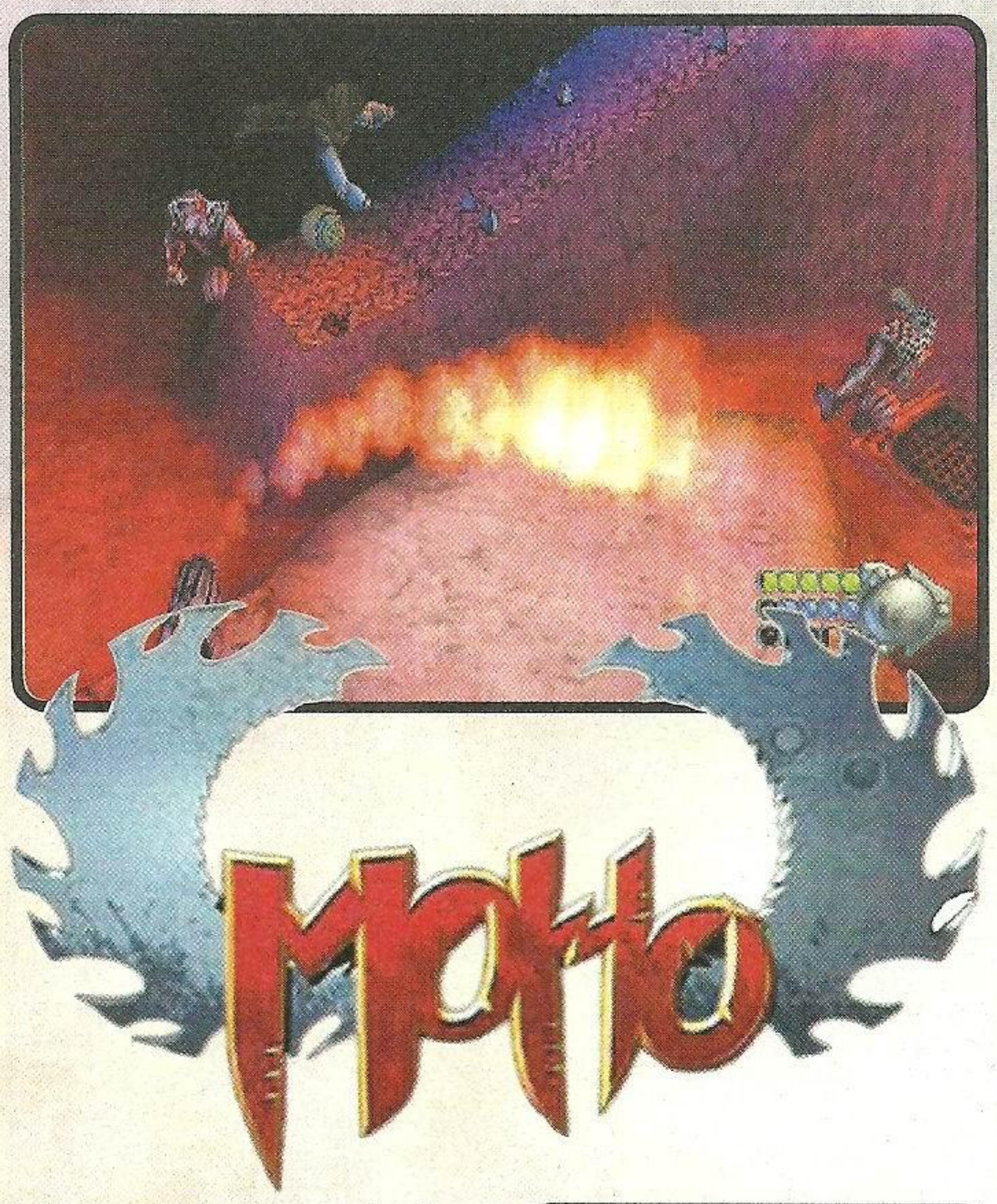
Dreamcast 8

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Acclaim
Producent: Tecmo
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak, 60 Hz

DEAD ON ARRIVAL

Od momentu wydrukowania artykułu porównującego TTT do DOA2 ciągle dostawaliśmy listy - jedne, występujące w mniejszych ilościach popierały masz wybór, inne - tutaj zadziałał efekt syndromu "PSX-owego fana Tekkena" - wręcz przeciwnie. Macie więc tutaj pierwszą z recenzji, które powinny wyjaśnić całą sytuację. Dreamcastowy DOA2 to bardzo fajne mordobicie, takie jakiego dawno nie widzieliśmy na rynku. Ale nie jest najlepsze. Wersja DeCekowa sprawia wrażenie nieco wolniejszej od wersji na PS2. Poza tym rozczarowuje mało urozmaicony tryb dla jednej osoby. Niebawem pojawi się jednak DOA2 HARDCORE na PS2. Zobaczymy wtedy. [Ban]



Czasami mam wrażenie, że niektóre gry robione są na siłę. I nie mówię tutaj tylko o sequelach. A zresztą - czytajcie dalej...

Przykładem niech będzie MOHO. Na początku gracz karmiony jest średniej jakości intrem, które pokazuje jak to biedni więźniowie zmieniani są w twardych gladiatorów. Otóż ich nogi zostają odcięte i w zastępstwie każdy z nich dostaje kulę, która ma skutecznie zastąpić kończyny. Oczywiście rzecz dzieje się w przyszłości, a skazańcy walczą ku uciesze ludu. Sytuacja od razu skojarzyła mi się z "Gladiatorem", którego niedawno oglądałem.

Mile zaskakuje futurystyczny design menu i muzyka zrobiona na modłę Chemical Brothers. Bardzo dobrze wypada też oprawa graficzna samej gry. Prawie nie widać pikseli, a do tego fajny light sourcing i ciekawe kolory - głównie odcienie fioletu, niebieskiego i szarego. Powiedzmy to sobie wprost - na pierwszy rzut oka MOHO wygląda na solidną pozycję.

Sytuacja zmienia się diametralnie, gdy zaczynamy grać. Ta gra ma praktycznie zerową miodność! Co z tego, że możemy wziąć udział w kilku konkurencjach takich jak np. wyścigi, walka, szukanie wyjścia z areny lub rzucanie metalową piłką do namagnesowanego pala. Wszystko jest strasznie nudne, a inteligencja przeciwników zdecydowanie ubliża graczowi. Krótko mówiąc - gra nie wciąga, a wręcz przeciwnie

Wydana przez TAKE 2 gra jest sprzedawana w USA za 9.99, a w Polsce za całe 69 złotych. Jest to zatem produkt należący do niższego przedziału cenowego i w takich kategoriach należy go też rozpatrywać. Jednak tanie nie zawsze znaczy dobre - wystarczy przecież dorzucić jeszcze 50 zeta i jest platynowy METAL GEAR SOLID...

To boli. Widać, że autorzy mają potencjał, potrafią kodować, ale nie mają pomysłu na zrobienie gry, która potrafi przyciągnąć do konsoli na długie godziny.

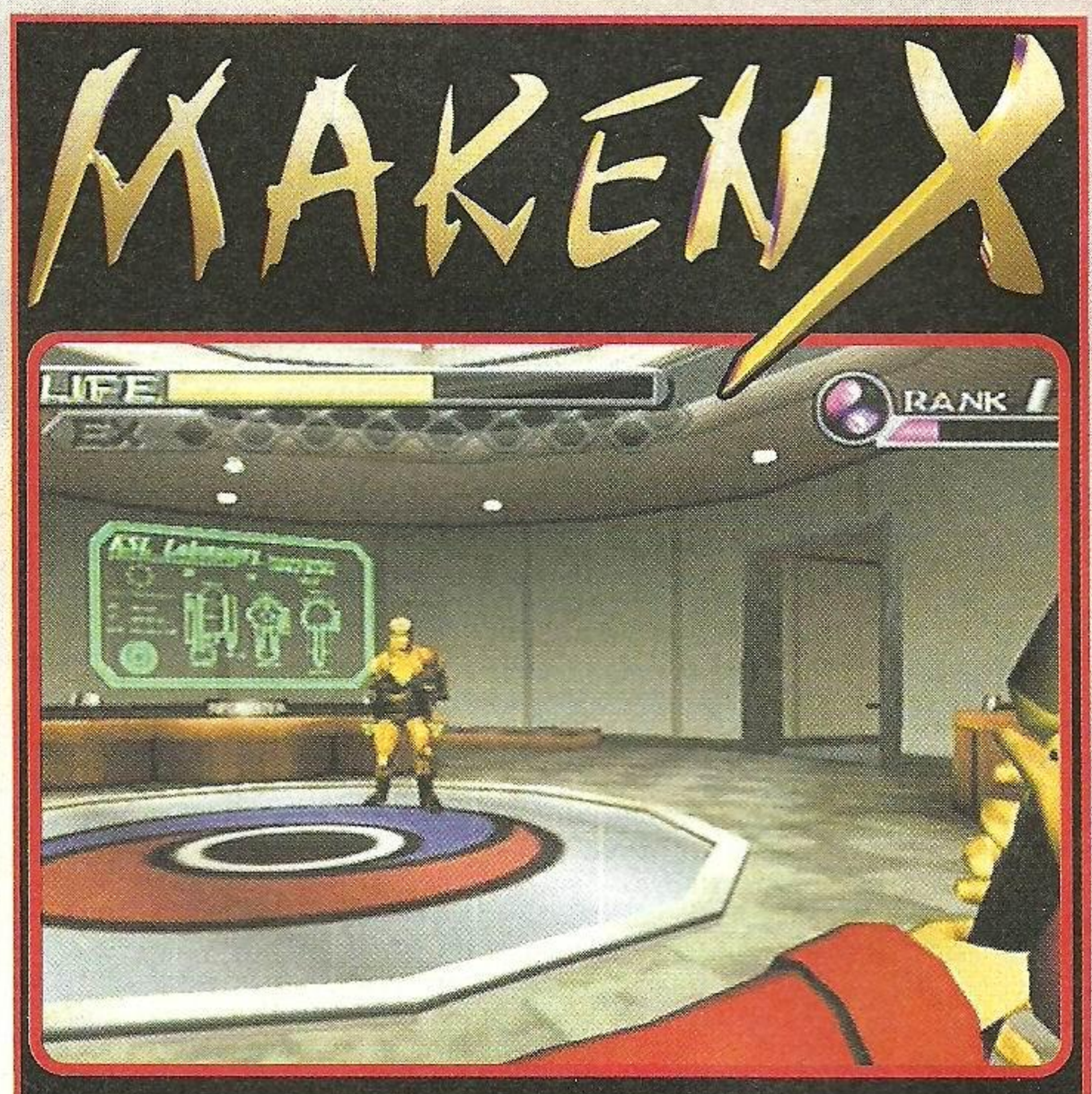
Szkoda, bo MOHO zapowiadało się co najmniej interesująco...

NOL

PlayStation 4

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 2

Wydawca: Take 2
Producent: Lost Toys
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Sierpien
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Jesteśmy świadkami powstania nowego typu gier. Skrót FPS w tym przypadku znaczy First Person Slasher co w wolnym tłumaczeniu może znaczyć "rąbanka z widokiem z pierwszej osoby".

Początkowo pomysł wydawał się niezły, więc podekscytowany zasiadłem przed telewizorem. Ze stanowczo przydługiego i nudnego intra dowiadujemy się, że sztuczna inteligencja uzyskuje świadomość i przybiera kształt miecza (głupie, nie?). Każdy, kto weźmie ostrze do ręki, dostaje się w jej władzę. Przy okazji poznajemy również główną bohaterkę, która przy pomocy wspomnianego ostrza ma zamiar odbić porwanego ojca. Gra ma naprawdę spore możliwości: zmiana postaci za pomocą "przejmowania osobowości" i korzystanie z ich unikalnych możliwości oraz całe pokłady szybkiej i wciągającej rąbanki.

Pierwsze spotkanie z grą wymusza gwałtowny wytrzeszcz oczu. Jest pięknie - ładne tekstury, stałe 60 klatek na sekundę, świetnie wyglądający przeciwnicy. Do grafiki nie można mieć zastrzeżeń. Do projektu poziomów można się już czepić. Słoma im wystaje z butów - dojdź z punktu A do B zabijając wszystkich po drodze a na końcu rozpraw się z bossem. I tak 20 razy. Dźwięk jest bardzo dobry. Momentami aż ciarki przechodzą, gdy niespodziewanie, z okrzykiem na ustach pojawiają się przeciwnicy. Dobre wrażenie psuje jednak głos podłożony pod postacie w intrze i innych przerywnikach. Lektorzy są fatalni.

Jak walka mieczem sprawdza się w grze tego typu? Nie najlepiej. System lock'owania na przeciwniku zawodzi stanowczo zbyt często i działa tylko na małe odległości. Również dwóch (lub więcej) przeciwników sprawia poważne problemy, szczególnie wtedy, gdy są wyposażeni w broń palną. Jeden atakuje cię z bliska, a drugi spokojnie strzela do ciebie jak do tarczy.

Niestety, brak możliwości likwidowania przeciwnika z bezpiecznej odległości poważnie upośledza tą grę, a jednostajne przerąbywanie się przez zastępy wrogów bardzo szybko się nudzi.

Gra ma swoje zalety w postaci pięknej grafiki i ciekawych przeciwników. Niestety, niedopracowane sterowanie i monotonia rozgrywki szybko psują dobre wrażenie. MAKEN-X to tytuł dobry na krótki dystans - później traci swój urok i siłę. Miecz okazuje się być nienaostrzony.

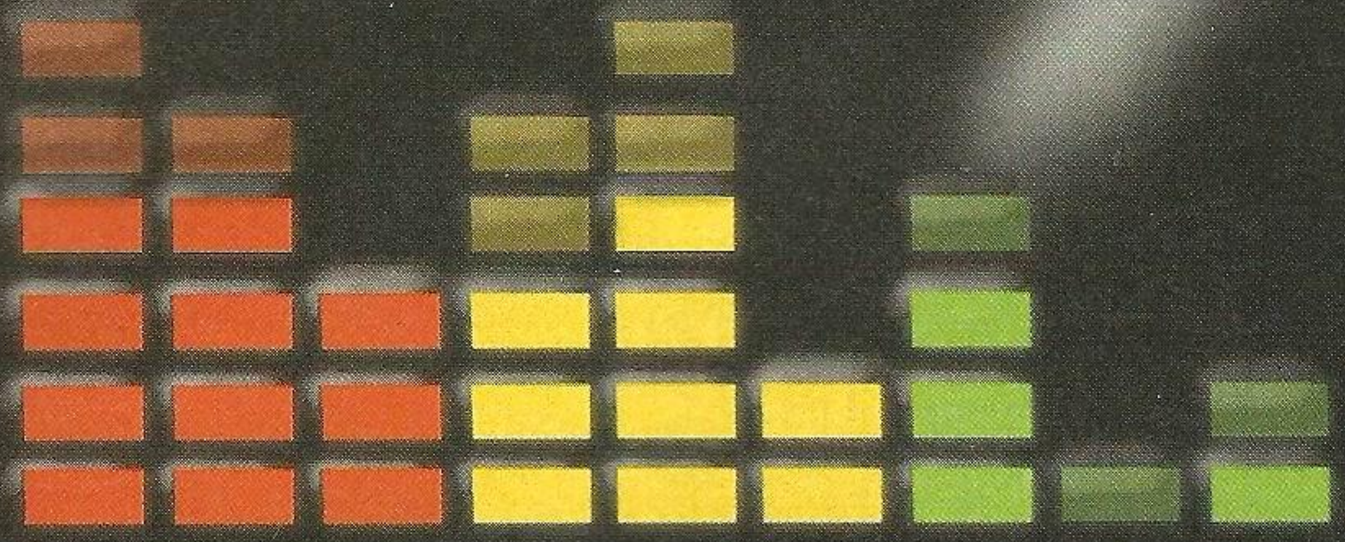
Marcellus

Dreamcast 5

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

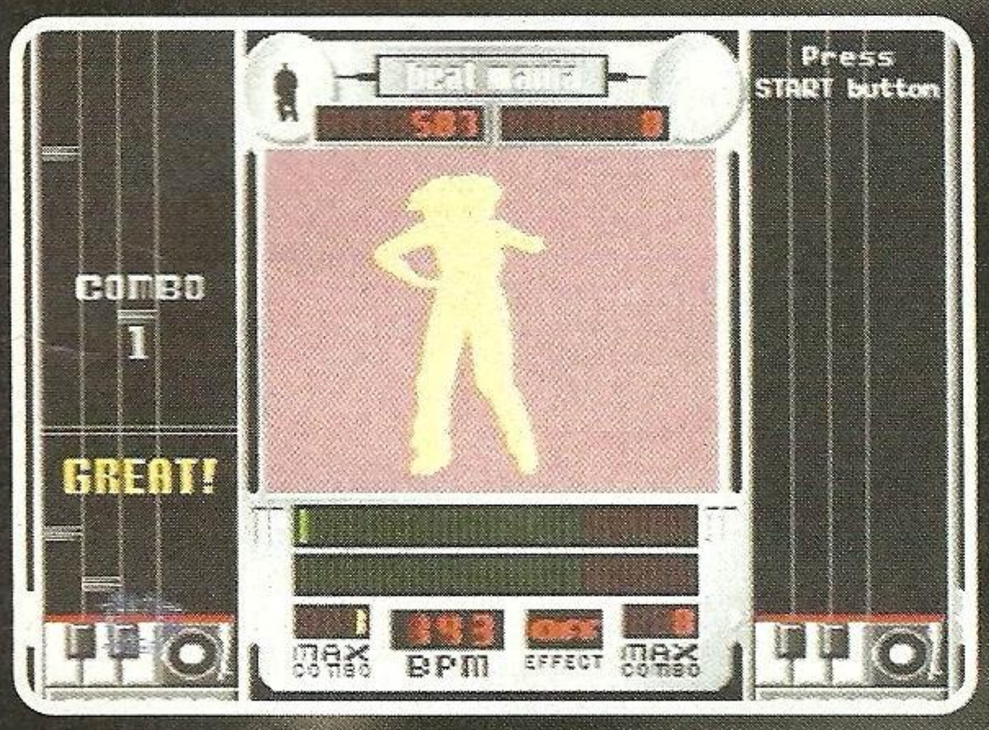
Wydawca: Sega
Producent: Atlus
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpien
Wykorzystuje: VMU, Jump Pack

beatmania™



Muzyczne gry zaczynają odnajdywać swoje miejsce w przemyśle konsolowym. co oczywiście może tylko cieszyć. Muzyki nigdy za wiele. Szczególnie wtedy, gdy możemy się poczuć jak najwyższej klasy artyści. A na to właśnie pozwala BEATMANIA.

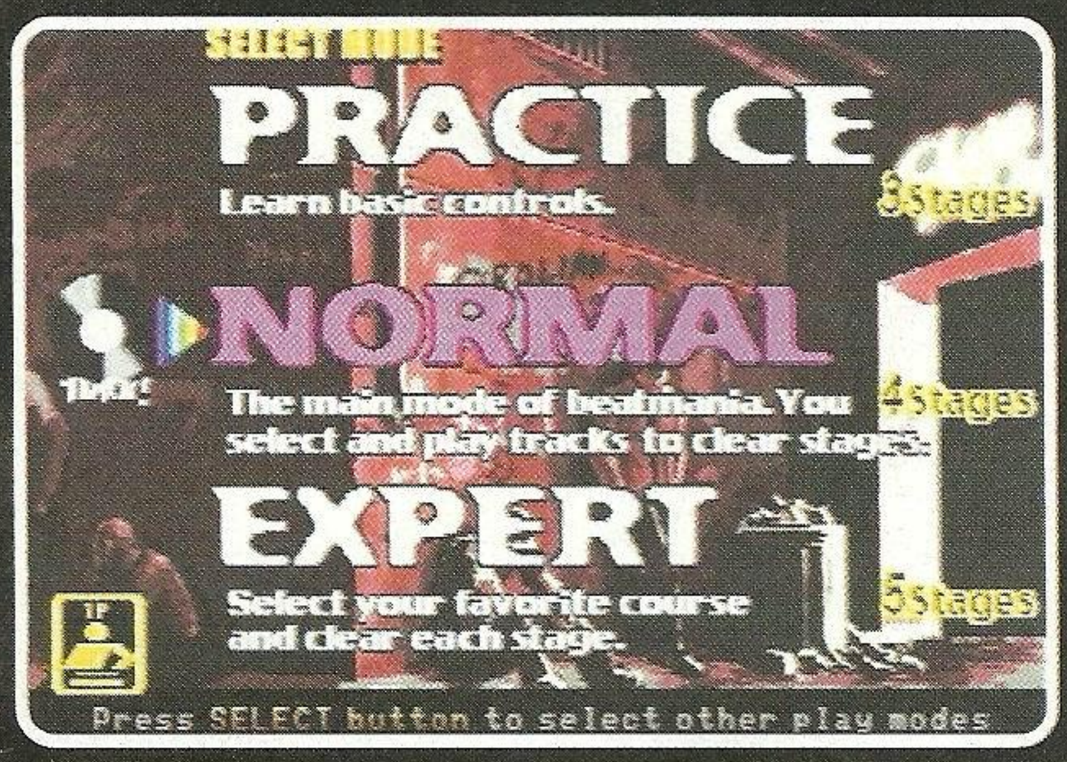
Przyznaję, że dosyć długo Konami kazało nam czekać na europejską premierę tej gry. O japońskiej pisaliśmy już kilka miesięcy temu w zapowiedziach. BEATMANIA należy do nurtu symulatorów muzycznych, które w mniejszym lub większym stopniu pozwalają na tworzenie lub uczestniczenie w dźwiękach dochodzących z ekranu.



Jednak produkt Konami jest dużo bardziej komercyjny niż na przykład MUSIC. Tutaj nie tworzymy od początku. Zadaniem gracza jest odegranie partii jakiegoś instrumentu według wartości nutowych pojawiających się na ekranie.

Na szczęście przed oczami gracza nie widnieje wielka i skomplikowana pięciolinia. Klocuszki spadające z góry ekranu symbolizują nam miejsce, w którym należy nacisnąć odpowiedni przycisk pada. Jeśli wszystko wychodzi rytmicznie, dany instrument spaja się z resztą muzyki i już słychać hit wydobywający się z głośników telewizora.

Ścieżka dźwiękowa znacznie się różni od tej dołączonej w wersji japońskiej. W tej ostatniej rządziły dyskotekowe przeboje, które w większości nagrane były od początku przez muzyków sesyjnych. Taki zabieg pozwolił na wykorzystanie utworów bez konieczności płacenia tantiem wykonawczych artystom. Soundtrack wersji europejskiej jest bardziej zbliżony do gustów mieszkańców starego kontynentu. Większość z was, która słucha choćby odrobiny radia, odnajdzie swoich ulubieńców. Oczywiście kawałkiem numer jeden jest Moloko ,,Sing it Back''. Do takiej muzy aż chce się stukać w klawisze pada.



Jeśli już jesteśmy przy kontrolerze od razu zaznaczam, że warto zainwestować w oryginalny sprzęt dołączany do gry. Nie dlatego, że jest świetnie wykonany czy mamy większe doznania z gry. Po prostu dużo łatwiej opanować poszczególne utwory. Pad Konami ma pięć wielkich przycisków oraz kółko do skreczowania. Na zwykłym padzie zabawa jest mało przyjemna i bardzo zniechęcająca, gdyż nie można intuicyjnie wystukiwać rytmu.

Graficznie BEATMANIA prezentuje się nad wyraz spokojnie. To łagodne określenie. Ale nie dziwię się, gdyż szczerze mówiąc nie widzę za bardzo miejsca na jakieś wystrzałowe grafiki. Na środku ekranu widać pole, w którym cały czas odgrywana jest jakaś animacja. Czasami jest to tylko feeria barw układających się w jakieś wzory, a czasami widać tancerza, który giba się w takt muzyki. Takiemu produktowi nic więcej do szczęścia nie jest potrzebne. Samej muzyki nie oceniam, gdyż jest absolutnie niewymierna. Są to najwyższej jakości produkcje, które mogą się podobać lub nie, to kwestia gustu. Poza tym kim ja jestem, żeby wystawiać cenzurkę np. duetowi Moloko.

BEATMANIA może być przebojem nadchodzących miesięcy. Jeśli siądziesz w domu z oryginalnym kontrolerem gwarantuję, że zacznie grać cała rodzina. A wystukiwanie beat'u we dwójkę to wspaniała frajda. Gra starczy na długo, gdyż najwyższe poziomy trudności wymagają trochę pracy aby je zaliczyć na w miarę przyzwoitym poziomie.

Teraz z niecierpliwością czekam na DRUMMANIĘ na PlayStation 2. Kontroler nadchodzący z tą grą to prawdziwa rewolucja...

Brat

PlayStation **7**

GRAFIKA 5
DŹWIĘK -
MIÓD 8

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: Beatmania Controller, Dual Shock, Memory Card

TENCHU 2™

BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

天誅二

ŚREDNIA TEMPERATURA CIAŁA MĘŻCZYZNY JEST WYŻSZA, NIŻ CIAŁA KOBIETY. STAROŻYTNI GRECY UWAŻALI PRZETO, ŻE MĘSKIE CIAŁO JEST W ZWIĄZKU Z TYM DOSKONALSZE OD CIAŁA KOBIETY.

Oj, mieliby co badać greccy medycy, gdyby zastali mnie na miesiąc przed tym, jak włożyłem do swojej konsolki płytę z TENCHU 2. Druga część ukochanej gry grzeje przecież każdego gracza, jak funkcja nacieracza olejkiem na obozie kondycyjnym modelek. Niestety. Jak na to, co TENCHU 2 zaprezentowało, chyba się przegrzałem.

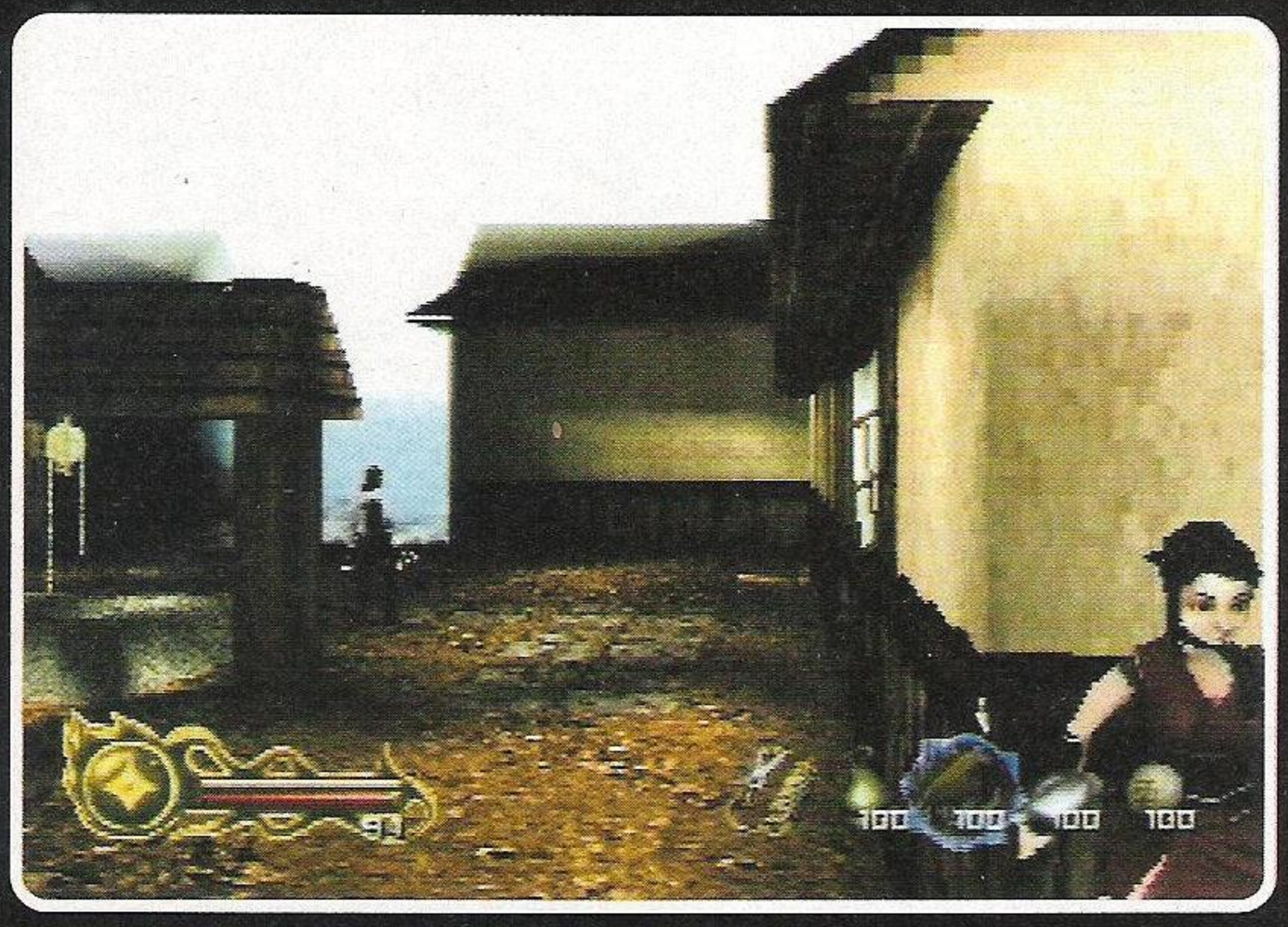
Gra jest prequelem części pierwszej, w której - jak pamiętacie, śmigaliśmy postaciami Rikimaru i Ayame - dwojga ninjasów z klanu Azuma. Niewiele było o nich wiadomo, a strzępy informacji łowiliśmy ze zdawkowych uwag jakie na swój temat wymieniali w krótkich dialogach. Była noc, tajemniczość, skradanka. Gra miała swój zupełnie nowatorski klimat, mimo, że METAL GEAR SOLID, który ukazał się w tym samym sezonie błyszczał fajerwerkami i potężnym scenariuszem.

W TENCHU 2 scenarzyści postanowili przybliżyć nam postacie obu ninjasów, ba, nawet dorzucić trzeciego - Tatsumaru. Bohaterowie prowadzą pogaduszki ze sobą, swoimi ofiarami, ich ofiary między sobą, a nawet do samych siebie. Czy to przeszkadza? Filmików jest trochę. I może dobrze. Problem w tym, że wartość tego co obserwujemy jest marna jak katar niemowlaka. Na tę chwilę powiem może tylko, że scenariusz da się streścić w trzech zdaniach i jest naprawdę średni. Ale - powiecie pewnie zaraz bystro - nie o to chodzi! Chodzi o klimat! No właśnie. Klimat pewnie i jest. Ale gdyby TENCHU 2 wyszło przed TENCHU byłbym może mniej krytyczny. Po pierwsze, kiedy znamy już ninjasów na wylot, wszystko staje się mniej tajemnicze. Po wtóre, o wiele więcej jest misji w dzień, a po trzecie poziomy - pomimo, że większe, wydają się jakoś gorzej przemyślane. Nie mają dawnego artyzmu. Co mamy w zamian?

Kupę przedmiotów, w tym wiele nowych - np. dmuchawkę z trucizną czy chmurę liści, w której można się ukryć. Do tego wszystkiego trzy postacie - łącznie 29 misji do przejścia, edytor poziomów, nowe umiejętności - chowanie zwłok przeciwnika, przeszukiwanie, pływanie, nurkowanie, krycie się pod wodą. Sprawia to wszystko imponujące wrażenie Wyobraźcie sobie taki motyw, żywcem z gry: Biegniecie po klifie skalnym nad morzem. Stoi tam strażnik. Podbiegacie do niego, a on w ostatnim momencie odwraca się przodem. Nic to. Nie zdąży - atak z zaskoczenia. Odpala się jedna z 7 dostępnych animacji zabijania z ukrycia. Koleś pada, skutecznie i fantazyjnie targnięty ostrzem. Przeszukujesz jego zwłoki (ma granat dymny i lekarstwo), a potem odciągasz je od krawędzi klifu, by nie dostrzegli go łucznicy z dołu. Wracasz i spoglądasz w dół. W dole pływa niewielka łódź. Jeden koleś na pokładzie. Skaczesz z wysokiej skały - lot swobodny i plusk - natychmiast zawisasz tuż po powierzchnią, oddychając przez rurkę. Spoglądasz na kolesia. Wśród szumu fal nie zwrócił na ciebie uwagi. Cichcem wyglądasz na powierzchnię, po czym wyciągasz dmuchawkę. Jeden celny strzał i pacjent z cichym sapnięciem wpada do wody. Jego zwłoki dryfują elegancko na powierzchni. Nurkujesz pod łodzią i sprawdzasz z drugiej strony czy opodal nie ma następnej. Pusto.

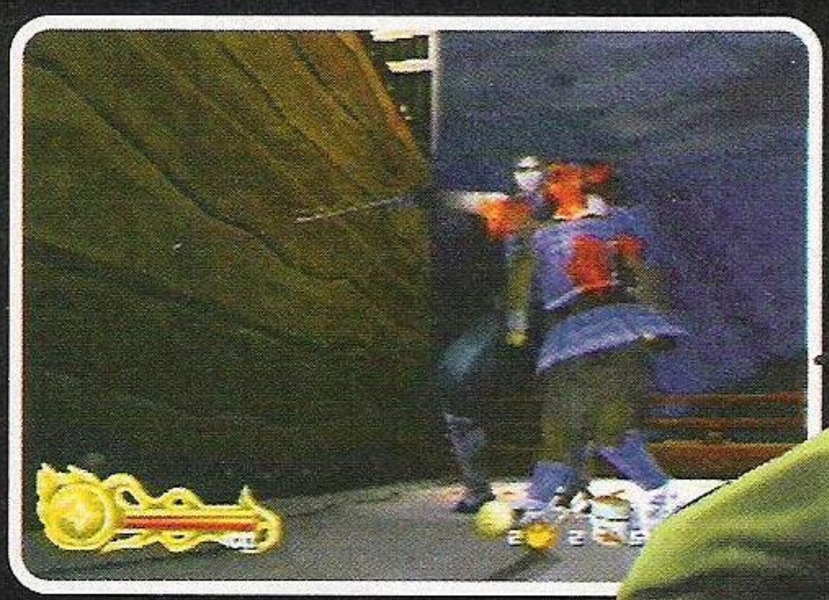
Zaczepiasz hak o wysoką burtę i sprawnie wyskakujesz z wody na pokład.

Robi wrażenie, prawda? No właśnie. Ale jak to jest ze sprawą techniczną? Tu niestety - kiszeczka. Po pierwsze, poziomy są wielkie. Znacznie większe,



niż te w pierwszej części. Ale cena za to jest wysoka - grafika, mówiąc oględnie, lekko zasysa. Zwykle podłoże jest skalne, drzew niewiele, czasem woda. Co tylko można ma kanty, a czasem nawet jak nie można - też je ma.
Wszystko wygląda sztucznie i zaprojektowane jest sztucznie. Np. ściana lasu bambusowego, która w jednym miejscu ma "bramkę", żeby przez nią przejść wygląda jak wielki zielony, poszczerbiony grzebień.
Powiem szczerze - grafika części pierwszej i wygląd poziomów były o wiele, wiele lepsze.
Dalej. Ponieważ poziomy są takie wielkie zdecydowano się na to, by dogrywać je w trakcie gry. Stresująca sprawa: biegniesz sobie szybciorem do kolesia, który dopiero się odwrócił, a tu nagle "Matrix" - wszystko lekko zwalnia i widzisz jak na pyszczek lecą klatki animacji. Myśl: "nie zdążę!". Ale wtedy zwalnia wszystko, nie tylko ty. Przez to dogrywanie pojawia się jeden z największych błędów TENCHU 2, o którym trzeba powiedzieć. Wyobraź sobie sytuację, że masz prostą drogę, a na niej dwóch przeciwników po kolei. Ciężka misja, giniesz kilka razy już na pierwszym (jest taka misja Ayame, że nikt nie może jej zobaczyć).
W końcu jesteś tak dobry, że biegniesz sobie i wyczułeś, że jakby biec od samego początku, to ten pierwszy powinien być odwrócony tyłem. Dobiegasz... A tam nikogo nie ma! Szukasz. Pusto. Biegniesz dalej - drugi jest. Zabijasz go z przyczajki, a tu okazuje się, że ten pierwszy ładuje ci strzałę w plecy. Co to się dzieje? Ano przeciwnik nie zdążył się pojawić. Trzeba więc iść wolno, żeby pan był już na swoim miejscu.
Kolejnym "ulepszeniem" jest według mnie linka z hakiem. W pierwszej części można ja było zaczepiać gdzie się chciało - spadło się najwyżej z góry, bo nie było gdzie stanąć, ale zaczepić się dało. Tu - figa. Znaczek celownika linki pokazuje te miejsca, gdzie da się linkę zaczepić. A niektóre oczywiste miejsca są niedostępne. Nie mówię już o tym, że linką trzeba mierzyć lekko powyżej miejsca, w które chce się trafić... Skoro już o rozczarowaniach, to na koniec podam największe. Muzyka. Geniusz kompozytora pierwszej części zgasł nad tą grą. Cud, który można było zgrywać na kasety zastąpiono jakimiś pomrukami, świstami i nie wiadomo czym. Jest parę miejsc, gdzie muzyka jest fajna. Ale w misjach zawiedziecie się srodze.
Reasumując, gra stała się bardzo niespójna. Owszem - grania kupa i ogromne poziomy, ale wymagania jakie narzucili sobie koderzy nie były adekwatne do tego, co mogli wyssać z PlayStation. Poziomy są zbyt obszerne i wyskakują przez to piksele, a ponadto postacie często mają misje na tych samych poziomach, tylko ze zmienioną porą dnia i niemal wcale nie zmienionym rozstawem przeciwników. To tylko mój mały zarzut. Największy mam do tego, że wiele pomysłów skopiowano po prostu z części pierwszej (niestety, poza moją ulubioną scenerią śnieżną), a tu wyglądają gorzej. Tak. Dobrze rozumujecie - ta gra nie jest o niebo lepsza od pierwszej części. Ale zwróćcie uwagę na to, że seria TENCHU reprezentuje klasę samą dla siebie w ogóle. Są to gry, przy których można spędzić rok. A jedną misję dłubać cały wieczór. Bawić się, czaić, śmigać po drzewach i budynkach, wyczekiwać w ukryciu, aż przeciwnik położy się spać. Tym bardziej, że w części drugiej postawiono na zabijanie z ukrycia ewidentnie (np. w punktacji, albo w tym, że wartości energii przeciwników są tak wielkie, że nie opłaca się z nimi walczyć - z ukrycia padają od razu).
Czy trzeba mieć TENCHU 2? Jasne, że trzeba. Przygotujcie się jednak na to, że nieba wam nie uchylono. Hihihi... No i przygotujcie się na to, że redakcyjny maruda, Grabarz, znów napisał o grze nieco gorzej, żebyście byli miło zaskoczeni. TENCHU rządzi i zawsze będzie rządziło.

Grabarz

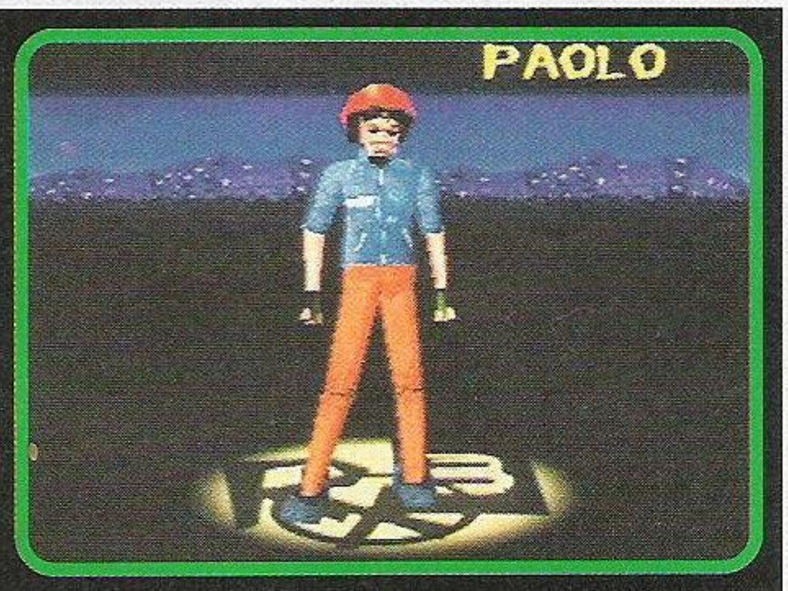


PlayStation **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Activision
Producent: Activision
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesien
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

RadKal BIKERS



Gdyby polscy dostawcy pizzy pracowali z taką pasją jak ich koledzy przedstawieni w Radikal Bikers, zostałbym jednym z nich. Serio.

Lubimy szybkie, zręcznościowe gry. Można nimi "zapchać" wolnych kilkanaście minut w terminarzu, lub skutecznie zrelaksować się na przykład przed wyjściem do pracy (lub szkoły). W tym momencie chciałoby się napisać, że RADIKAL BIKERS jest idealnym przedstawicielem gatunku, pozwala skutecznie zapomnieć o bożym świecie i w ogóle warto tę grę zobaczyć. Niestety, prawda jest inna. Na pierwszy rzut oka grafika RB po prostu odrzuca - brzydkie tekstury, słabe modele, łamiące się polygony, a w dodatku kompletny chaos panujący na ekranie telewizora, skutecznie zniechęca do gry. Oczywiście niewątpliwym plusem jest niezwykle dynamiczna akcja. Wiadomo - jesteśmy dostawcą pizzy. Konkurencja nie śpi, a na ulicach jak zawsze korki. Jedynym wyjściem jest umiejętne manewrowanie między samochodami. Zasuwamy więc naszym małym skuterkiem ile fabryka dała, korzystając z wszelkiego rodzaju skrótów i dopalaczy. Brzmi całkiem fajnie, prawda? Tak jednak nie jest. Otóż trasy k-a-ż-d-e-g-o pojazdu są zawsze takie same i z góry wiadomo, gdzie skręci na przykład autobus, a gdzie cysterna. W dodatku zawsze istnieje tylko jedna droga, pozwalająca nam wygrać. Jeżeli w danym momencie nie zbierzemy dopalacza, lub nie skorzystamy ze skrótu - konkurencja będzie pierwsza. Zupełnie jak układanka, a nie dobry arcade. Sytuacji nie ratuje nawet kupowanie nowych skuterków za zdobyte punkty, ani całkiem przyjemna muzyka (ska), towarzysząca grze. Szkoda, bo myślałem, że mimo słabej grafiki, RADIKAL BIKERS obroni się grywalnością. Tak jednak, niestety, nie jest...

NOLster

PlayStation 3

GRAFIKA 2
DŹWIĘK 2
MIÓD 2

Wydawca: Infogrames
Producent: Taleco
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

4 WHEEL THUNDER™

Są wyścigi wybitne, są wyścigi bolidów dla miłośników F1, są także gry przeznaczone dla maniaków, którzy łykną wszystko. Nawet Czterokołowy Piorun.

Ileż już opisałem gier tego typu?! Nie można wystawić im jednoznacznej negatywnej opinii. W zasadzie nie ma się nawet do czego przyczepić. Grafika niezła, jeździ się płynnie... Tylko po co komu gra, która nie jara, nie kręci, nie wywołuje okrzyków radości, a w dodatku podobna jest do dwudziestu innych tytułów stojących na półce.

Nie mylicie się! Taką właśnie pozycją jest 4 WHEEL THUNDER. Schemat gry jest bardzo prosty; mając do dyspozycji auto z napędem na cztery koła, jeepa, monster trucka bądź buggy należy dojechać do mety na maksymalnie wysokiej pozycji, korzystając ze znalezionych po drodze pojemników z nitro-dopalaczem. Wyścig może mieć miejsce na ciasnym torze wewnątrz hali, lub na trochę dłuższym i szerszym położonym gdzieś w światowych plenerach. W trybie championship, jak to przeważnie bywa zbiera się jeszcze kasę, za którą można poprawić autko, albo coś...

Grafika ładna, z wysoką rozdzielczością, animacja zasuwa aż przyjemnie popatrzeć, ale w przypadku takich średniaków gra pomimo wielu chęci nie potrafi wciągnąć na dłużej. Miłośnicy symulatorów nie znajdą tu dużo realizmu, zwolennicy arcadów będą mieli za mało fajerwerków i za słabe maszyny, entuzjaści wyścigów terenowych nie ujrzą błota i trudnego terenu.

Ponadto można grać maksymalnie we dwóch. Słowem, ładna gra dla nikogo. Owszem sporo jest wozów i torów bonusowych, a gra nie należy do najłatwiejszych. Wszystko to tylko kolejne powody, dla których grę ukończą tylko najbardziej wytrwali. HYDRO THUNDER miał przynajmniej wielkie motorówki i fajny model fizyczny świata...

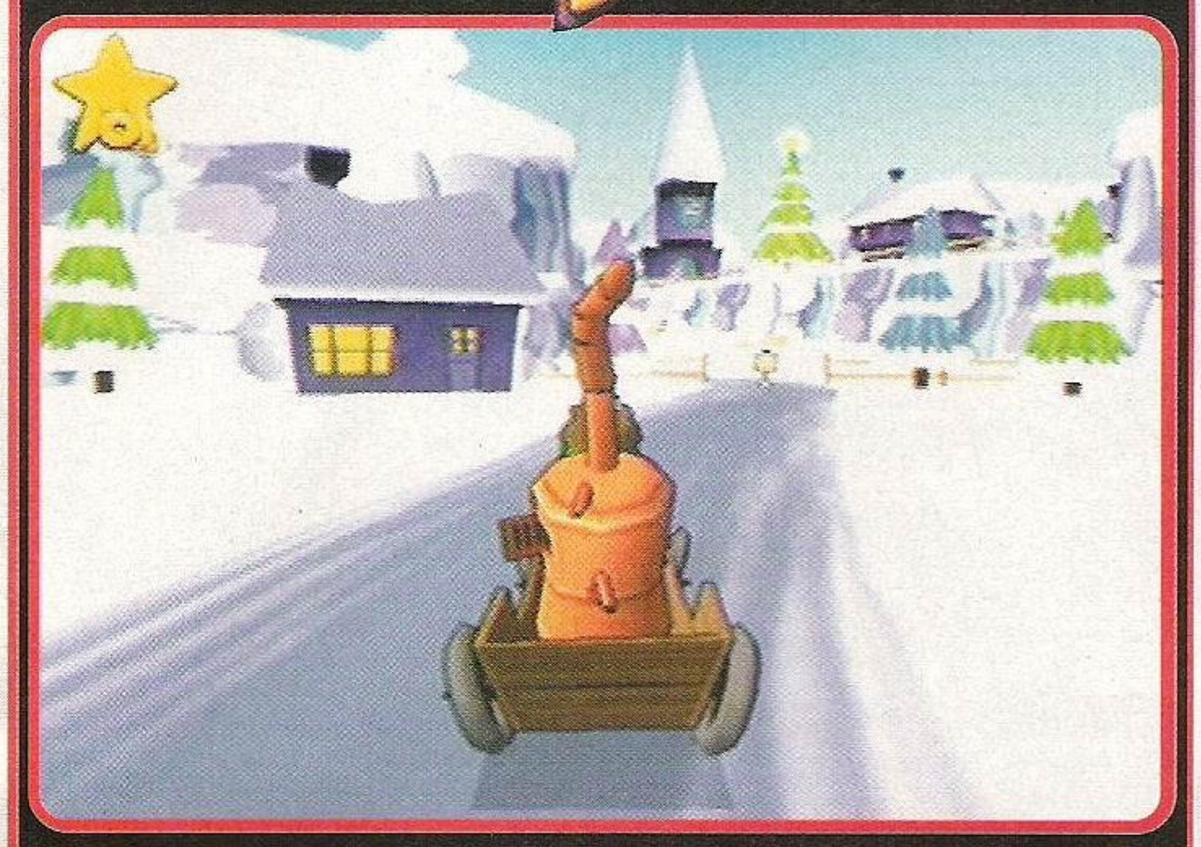
Joseph

Dreamcast 5

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 5
MIÓD 5

Wydawca: Midway
Producent: Midway
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

Wacky Races



Każda szanująca się platforma powinna posiadać w swym arsenale gier wyścigi kartów. Także posiadacze DeCeka mogą się cieszyć, gdyż pojawiły się "Wyścigi Wacków".

Jeżeli oglądacie Cartoon Network, to na pewno kojarzycie kreskówkę, na podstawie której powstała ta gra. To zwariowane wyścigi, gdzie głównym złym bohaterem jest nieudacznik Dastardly ze swym psim pomocnikiem Muttley'em. W rajdzie udział biorą również inne postacie w swych udziwnionych pojazdach. Jako że za kreskówką specjalnie nie przepadam, to i do gry podszedłem z pewną taką nieśmiałością. Tym większe było moje pozytywne zaskoczenie - gra jest dużo fajniejsza niż oglądanie kretyńskiego (bez obrazy) serialu. Znajdziecie tu całe pokłady miodu, a każdy z was bez trudu wyszuka sobie postać, która przypadnie mu do gustu.

Miodność to podstawa gier tego typu. W WACKY RACES w jej skład wchodzą łatwe sterowanie, dużo ciekawych tras i power-up'ów oraz sprytni przeciwnicy. Zaręczam, że nie zabrakło żadnego z tych elementów. Trasy są bardzo fajne, pełne skrótów i jest ich naprawdę sporo. Trzy rodzaje bonusów pomogą w odniesieniu upragnionego zwycięstwa. Zaś jeżeli idzie o SI przeciwników to niczego im nie można zarzucić. Poprzez kolekcjonowanie gwiazdek przyznawanych za zwycięstwa w wyścigach, uzyskujemy dostęp do następnych tras i możliwość wygrania power-up'ów oraz ujawnienia bonusowych postaci.

Grafika jest bardzo kreskówkowa. Pastelowe kolory walą po gałkach ocznych, a pojazdy żywcem wyjęte z pierwowzoru i przeniesione w 3D wyglądają rewelacyjnie. Niestety, nie da się o programie gry mówić w samych superlatywach. Są też wady, na przykład przycinająca animacja i momentami nienajlepsza praca kamery (duże pojazdy przeciwników potrafią czasami bardzo skutecznie ograniczyć widoczność). Kolejną wadą jest mała dynamika jazdy. Objawia się ona w momentach, gdy sami pokonujemy trasę (jesteśmy na przodzie lub szarym końcu). Gdy jedziemy w peletonie wszystko jest w porządku, prędkości nic nie

można zarzucić, a wydarzenia na trasie nie dają ani chwili spokoju naszym oczom.

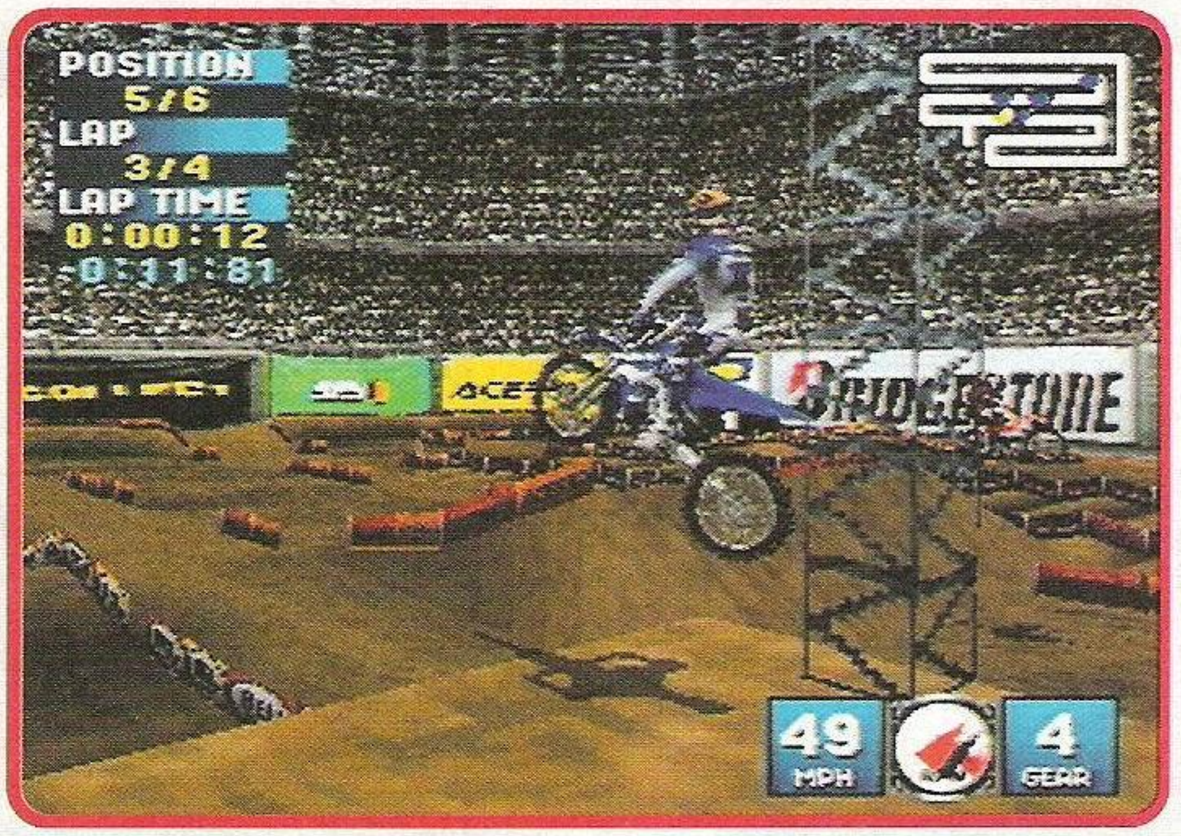
Radocha płynąca z rozbijania się po trasie jest ogromna, choć czasami naprawdę trudno wygrać wyścig, szczególnie ten, w którym musisz zebrać dziesięć złotych figurek Muttley'a i na dokładkę wygrać. Nie myślcie sobie, że stoją one sobie na środku drogi, czekając na zebranie. Naprawdę trzeba się napocić aby je wszystkie odnaleźć! Oczywiście, jak w większości gier na DC'ka, jest też multiplayer i nie muszę go chyba specjalnie polecać, ponieważ stanowi on o sensie istnienia tego typu gier i jest powodem ich ogromnej popularności wśród graczy. "Muttley, do something!!"

Marcellus

Dreamcast 7

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Infogrames
Producent: Infogrames
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak



JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000

Był sobie chłopiec imieniem Jeremi. Mały, cichy, spokojny, nie miał kolegów, nie oglądał się za dziewczynami. Pewnego dnia mama kupiła mu obiecaną motorynkę. Jeremi uśmiechnął się, odpalił sprzęt, wziął rozbieg i z impetem wjechał na podjazd domowego garażu. Po czym na oczach matki i sąsiadów wzbił się w powietrze niczym Harrier*.

Być może właśnie tak zaczęła się błyskotliwa kariera cudownego dziecka motocrossu - Jeremiego McGratha, który od czasu jak pojawił się na międzynarodowych zawodach w tej dziedzinie non-stop kosi wszystkie tytuły. Bo jest najlepszy. Wraz za tym przyszła popularność, a z nią wiążą się reklamowe kontrakty na koszulki, kubki i inne duperszwance** a czasem nawet... gry video.

Nie tak dawno opisywałem pierwszą grę firmowaną nazwiskiem tego gościa, a tu nie dłużej niż życie jednego plejakowego czytnika potem napotykam edycję 2000. Myślę sobie, muszą chłopaki mieć coś do pokazania, skoro się tak spieszą. Figa z makiem. Nie pamiętam już, jaką ocenę postawiłem poprzedniej wersji, ale pamiętam że nie miałem jej z czym wówczas porównywać. Teraz nie będę już taki miętki i powiem krótko: JMS2000 jest kiepski. A jak Acclaim nie przestanie wydawać takich gier, to przylgnie do nich etykietka cieniasów i ludzie będą omijać pudełka z ich logo z daleka. Ale to już ich problem.

My mamy tylko pamiętać, że to kolejna rzadzizna. Grafika jest na tyle słaba, że ścigając się zarówno na torze, jak i na świeżym w powietrzu, a nawet szybując pod dachem w hali, dosłownie nie widać co się dzieje. Pikseloza, najniższa rozdziałka i zgroza. Jedzie się praktycznie na wyczucie, a dość szybkie tempo gry wyklucza jakąkolwiek świadomą reakcję. Po prostu brzydka i niefajna gra.

Jedyne, co przytrzymało mnie przy padzie to tryb freestyle z możliwością wykonywania tricków na rampach i tym podobnych. To fajna odmiana od dechy, ale brak tu jakichkolwiek modyfikacji i nowych dodatków które mogłyby zmienić moja opinię. Jest nawet edytor torów, ale kto by chciał w nim jeszcze dłubać...

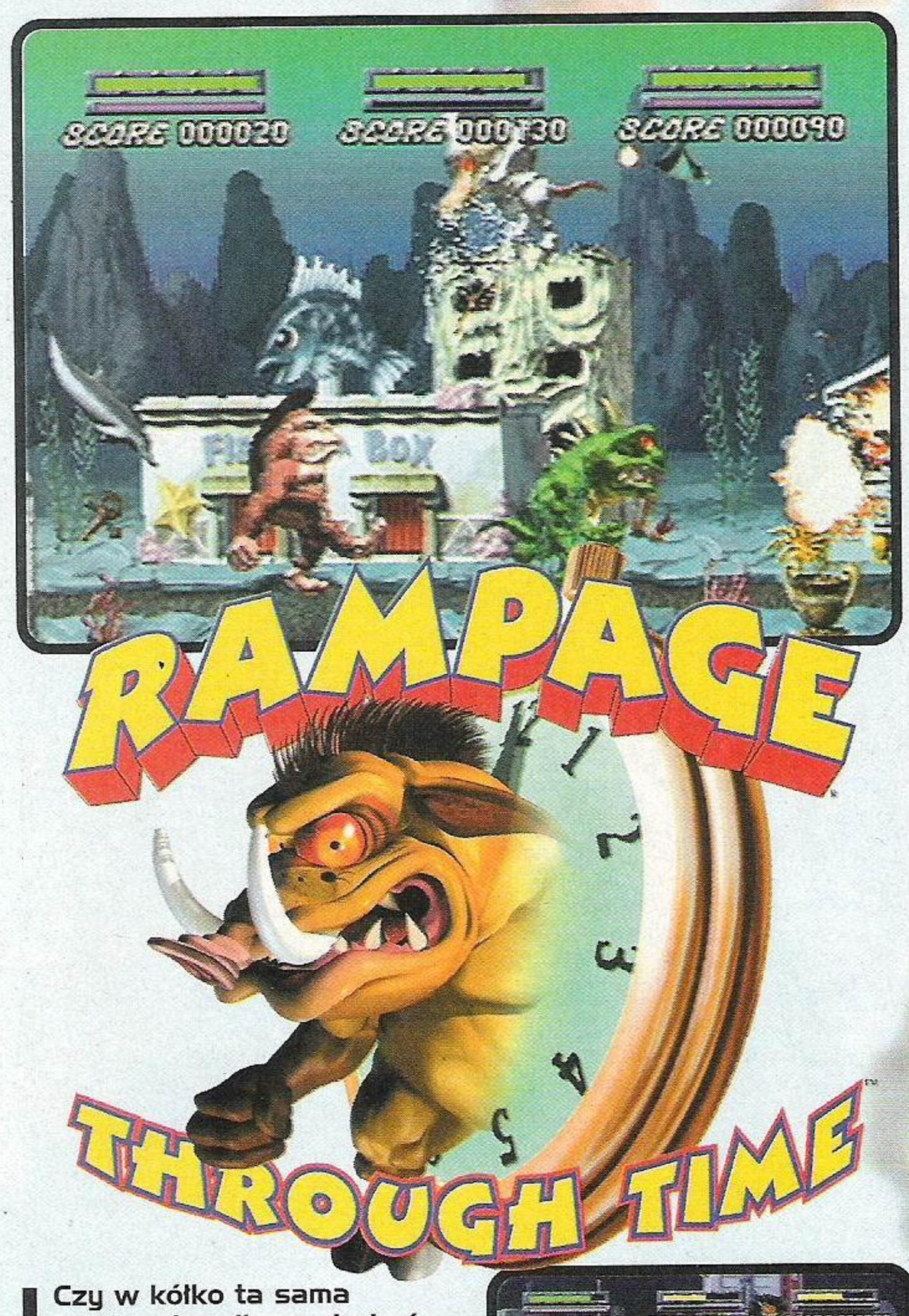
Joseph

* - copyright by Mandaryn / Huzdemak
** - copyright by p.Żelisław

PlayStation 4

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3
MIÓD 4

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim Sports
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



wipeout three special edition

WIPEOUT 3 to ostatnia z gier, które przypominają czasy świetności tej wspaniałej niegdyś firmy. Teraz nawet ich strona WWW jest niedostępna... Nic dziwnego więc, że postanowili swój ostatni hit odgrzać po raz kolejny.

WIPEOUT 3 SE to gra , która ukaże się w serii platynowej. Co to oznacza wszyscy wiemy, stary przebój po bardzo korzystnej cenie. Jednak tym razem firma posunęła się krok dalej i przygotowała specjalną wersję, którą oznaczyła Special Edition.

Kompakt zawiera dodatkowo tryb CLASSIC, w którym odnajdziecie trasy wyglądem zbliżone do tych z poprzednich części. Oczywiście nie mogą one wyglądać tak samo, gdyż mamy do czynienia z innym kodem gry. Z dodatków został jeszcze tryb link na 2 konsole, który obecny jest w głównym menu (a nie trzeba go wstukiwać za pomocą kodów). I tutaj praktycznie kończą się różnice w stosunku do oryginału.

Muszę przyznać, że wrażenia z gry, mimo leciwego wieku produkcji, są jak najbardziej pozytywne. Z przyjemnością sobie polatałem i postrzelałem, choć oczywiście nie jest to tak wielka frajda jak za pierwszym razem (ten pierwszy zawsze jest najlepszy).

Graficznie WIP3OUT SE nadal wygląda świetnie, mimo że nic się nie zmieniło. Uważam, że jeśli chodzi o wszystkie futuraćery jest absolutnym wzorem do naśladowania. Wszyscy ci, którzy jeszcze nie mieli styczności z dzieckiem Psygnosis powinni jak najszybciej zdecydować się na kupienie tańszej wersji SE. Dzięki tej grze można wyzbyć się kompleksów na punkcie Dreamcast'a i PC. Natomiast pozostała grupa nie ma tu czego szukać. Fani trylogii nie muszą ładować kasy w ten kompakt, gdyż niczego nowego tu nie otrzymają. A szkoda, można było się pokusić o dorobienie paru nowych broni i innych power'upów. Przydałoby się kilka statków więcej, aby było co zgłębiać. A tak mamy szesnaście znanych tras w kilku modyfikacjach. I tym pięknym akcentem żegnamy firmę Psygnosis. Chłopaki, było miło was poznać.

Rock Harders

PlayStation **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

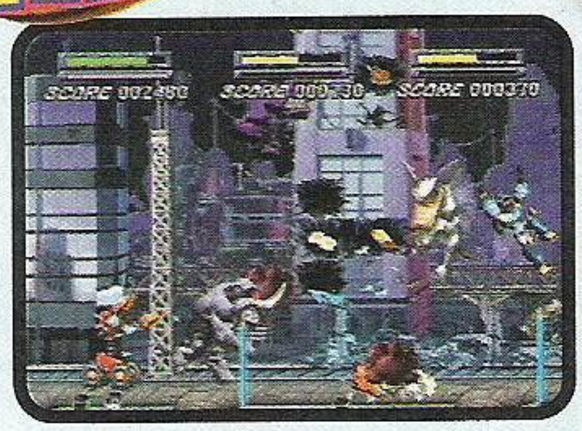
Wydawca: Sony
Producent: Psygnosis
Liczba Graczy: 1-2 /4
Termin: Wrzesien
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, kabel Link

Czy w kółko ta sama totalna demolka może być sposobem na zarobienie paru groszy? Niestety, okazuje się, że tak...

Starsi gracze pamiętają pewnie RAMPAGE. To tytuł rodem z wozów cyrkowych, stojących w ciemnych ulicach naszych osiedli. Z grą mogli się także zetknąć posiadacze ówczesnych konsol i komputerów 8-mio bitowych. Gra przez pewien czas święciła triumfy. Po kilkunastu latach następuje kolejny, trzeci już come-back RAMPAGE.

Grę otwiera świetny film, który ogląda się z wielkim zaciekawieniem. Kawał świetnej roboty komików. Po takim wstępie spodziewałem się wszystkiego najlepszego. I jak to bywa - srodze się zawiodłem.

Do dyspozycji mamy trzy rodzaje rozgrywki: tournament, adventure i challenge. Zaraz po wybraniu naszego stwora możemy przystąpić do zabawy. Zasady są proste, kierując ukochaną bestią należy zniszczyć wszystko zanim inni to zrobią. Najwyżej punktowane są wszelkiego rodzaju budynki.Do dyspozycji mamy cios ręką, nogą, podskok i kilka specjali. Oprawa jest staranna, acz przestarzała. Tła to scrollowane bitmapy jak na starej dobrej Amidze, wszystkie postacie są dwuwymiarowe.



Siłą RAMPAGE jest multiplayer, który pozwala na dołączenie do gry jeszcze dwóch osób. Niszczenie miasta w dobrym towarzystwie może być przyjemne. Jednak RAMPAGE przesadza z brakiem skomplikowania. Bezmyślne mashowanie po X i O nie jest dla mnie i podejrzewam, że przy obecnym poziomie zręcznościówek ta produkcja nie zaskarbi sobie zbyt wielu fanów. I bardzo dobrze, chyba się zniechęciłem do odgrzewanek...

Brat

PlayStation **4**

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
MIÓD 4

Wydawca: Midway
Producent: Midway
Liczba Graczy: 1-3
Termin: Sierpien
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap

(c) 2000 Activision

NEO PLUS

TENCHU 2

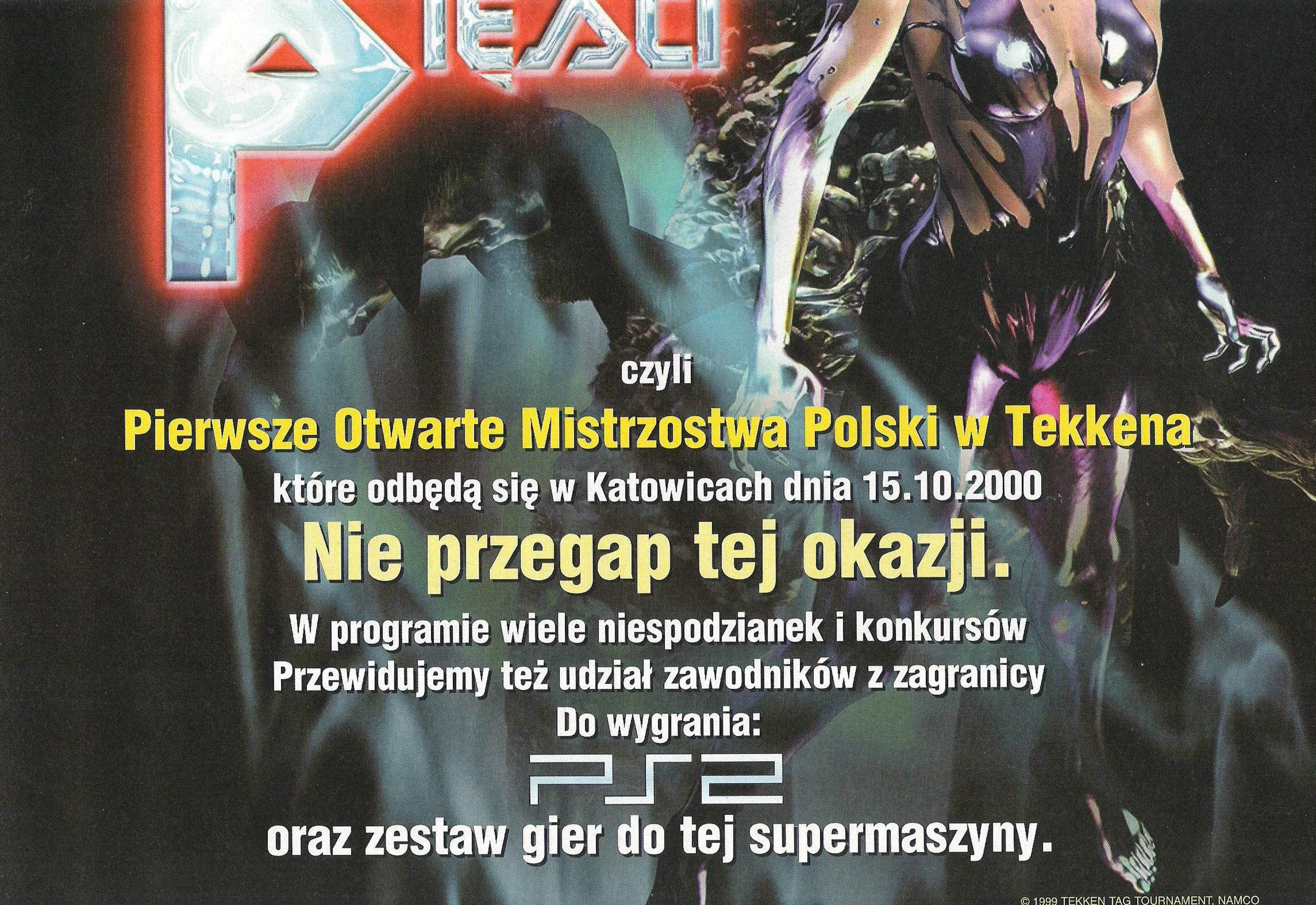
BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

天誅二

NEO PLUS & PlayerStation Plus

z dumą zapraszają na

TURNIEJ ŻELAZNEJ PIĘŚCI


PLEASE
czyli
Pierwsze Otwarte Mistrzostwa Polski w Tekkena
które odbędą się w Katowicach dnia 15.10.2000
Nie przegap tej okazji.
W programie wiele niespodzianek i konkursów
Przewidujemy też udział zawodników z zagranicy
Do wygrania:
PS2
oraz zestaw gier do tej supermaszyny.
© 1999 TEKKEN TAG TOURNAMENT, NAMCO

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ULTIMA®
Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas lub wyślij je pocztą.

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

Sklep:
ULTIMA, CH „PROMENADA"
ul. Ostrobramska 75, Warszawa
pn.-sob. 11.00 - 20.00, niedz. 11.00 - 19.00
tel. 611-34-87

Witamy wszystkich po wakacjach! Mamy nadzieję, że były udane! Na „powitanie" roku szkolnego mamy dla Was mnóstwo nowych gier. Sprawdźcie szczególnie dokładnie ofertę PlayStation, gdzie znajdziecie nowe oryginalne gry już za 69 zł. Sprawdźcie także długą listę nowości! Firma Sony zapowiedziała europejską premierę PlayStation 2 na 24 listopada 2000 r. Przewidywana cena to ok. 2000 zł. Wiadomo już, że konsol będzie brakować. Zbieramy więc przedpremierowe zamówienia. Nie zwlekajcie. Zadzwońcie i zamówcie! Zapraszamy.

Kochasz gry? Jesteś pełnoletni(a)? Chciał(a)byś z nami pracować?
Mieszkasz w Warszawie lub okolicy? Zgłoś się do nas!
Przynieś (lub wyślij) nam swoje CV ze zdjęciem do 14.09.2000!
Być może właśnie Ty będziesz tą/tym na kogo czekamy!

Znajdziesz nas w Internecie... **www.ultima.pl**

Dreamcast™ Dreamcast

249zł DEAD or ALIVE 2
Kontynuacja popularnego mordobicia, która zdetronizowała Soul Calibur.

249zł STAR WARS EPISODE 1 RACER
Wyścigi pod-racerów teraz na DC. Nowe, dodatkowe opcje.

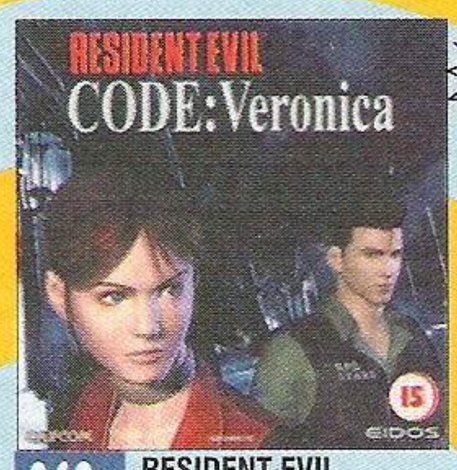
249zł GAUNTLET LEGENDS
Zręcznościowa przygodówka z elementami magii w klimacie fantasy.

249zł MAKEN X
Pierwsza gra z gatunku FPP. Mangowo-futurystyczny klimat.

INTERNET na DC!
Amerykańska przeglądarka do Internetu, Umożliwia połączenie się z dowolnym numerem providera, także w Polsce, np. 0-20-21-22. Wymaga amerykańskiej konsoli lub wmontowania multisystemu.
Przeglądarka – 79,90 zł
Przeglądarka + multisystem (z montażem) – 149 zł

249zł GTA 2
Perypetie miejskiego gangstera z poprawioną grafiką wreszcie na DC.

249zł EVOLUTION
Ciekawe, niestandardowe RPG, w lubianym mangowym stylu. Super deformed.

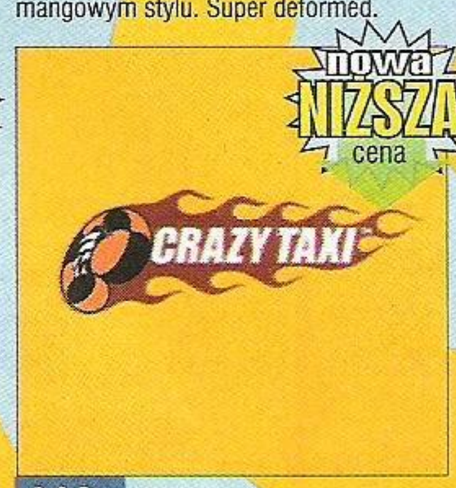


269zł RESIDENT EVIL Codename: VERONICA
Już w sprzedaży! Tylko u nas angielska wersja!

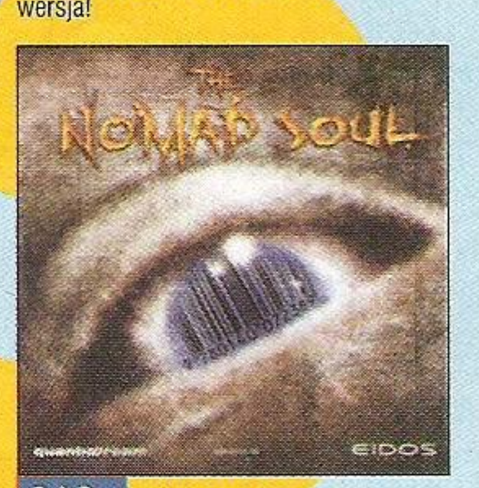
219zł MDK 2
Przygoda nie z tej ziemi, czyli mnóstwo strzelania w kontynuacji przeboju.

219zł ZOMBIE REVENGE
Walka z zombiakami. Kiedy brakuje amunicji pozostaje walka wręcz.

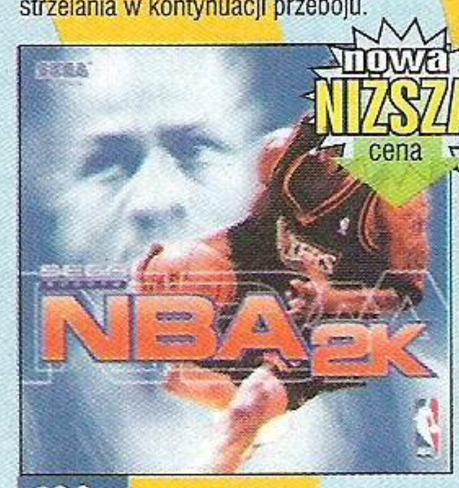
229zł SOUL CALIBUR
Każdy posiadacz Draemcasta musi to mieć! Najlepsze mordobicie wszech czasów.



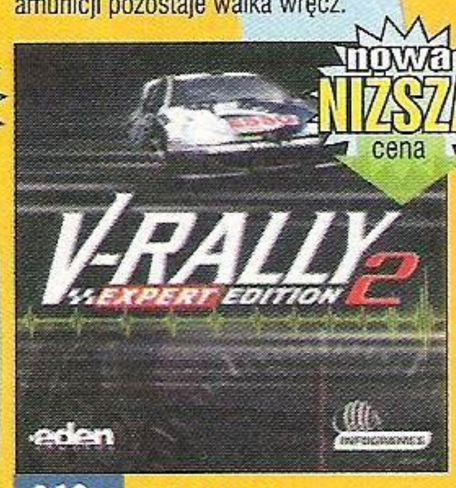
239zł CRAZY TAXI
Zasiądź za sterami zwariowanej taksówki. Pamiętaj: TY RZĄDZISZ NA ULICY!



249zł THE NOMAD SOUL
Przygodówka z niesamowitym klimatem. Gra jakiej na DC brakowało!



199zł NBA 2K
Jedna z najlepszych gier sportowych ostatnich czasów. Oryginalne składy.



219zł V-RALLY 2
Obecnie najlepsze wyścigi na DC. Oryginalne wozy, extra grafika.

tel. DREAMCAST

149zł ORYGINALNY JOYPAD

149zł KARTA PAMIĘCI VMU

149zł JUMP PACK (VIBRATIONS)

AKCESORIA

Kierownica	299
Vibration Pack (nieoryginalny)	99
RBG Scart Cable	49
RGB Scart Cable + AV	59
AV Cable	59
Pistolet	179
Karta pamięci 4MB	189
Karta pamięci bez wyświetlacza	119
Przedłużacz do Joypada	39
Joypad MadCatz	139
Joypad PSX LOOK	89

a także gry:
METROPOLIS STREET RACER . . . . tel.
VIRTUA TENNIS . . . . . tel.
i inne

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

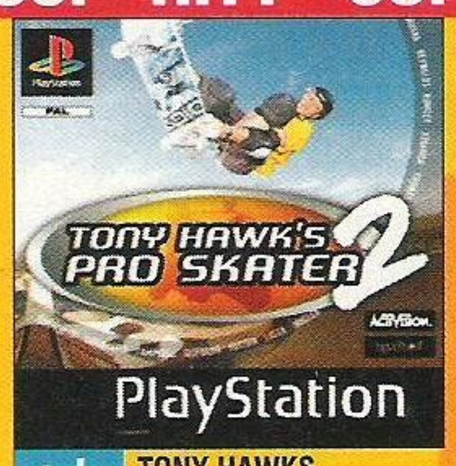
pamiętaj! z Kartą TANIEJ

PlayStation™ PlayStation™

SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY *

tel. **SPIDER-MAN**

Długo oczekiwane przygody super-bohatera Człowieka-Pająka. CZAD!!!
Angielska wersja. Polska instrukcja.



tel. **TONY HAWKS PRO SKATER 2**

Mistrz deski z kółkami atakuje po raz kolejny z podwójną dawką emocji.
Angielska wersja. Polska instrukcja.

tel. **TENCHU 2**

Powrót ukrytych morderców Ninja.
Dobra akcja, mroczny klimat. Od 18 lat.
Angielska wersja. Polska instrukcja.

tel. **X-MEN MUTANT ACADEMY**

Niesamowita gra na podstawie niesamowitego filmu. Sprawdź to!
Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł **CHASE THE EXPRESS**

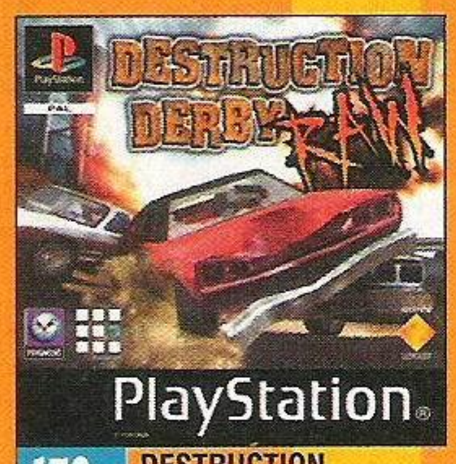
Ciekawe połączenie SYPHON FILTER z RESIDENT EVIL.
Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł **SUIKODEN II**

RPG tego roku! Radość, łzy. Przyjaźń, zdrada. Gra której nie możesz opuścić.
Angielska wersja.

tel. **VIB-RIBBON**

Wirtulna zabawa ze staroszkolną grafiką. Oryginalny pomysł, który zrobił furorę.
Angielska wersja. Polska instrukcja.



179zł **DESTRUCTION DERBY RAW**

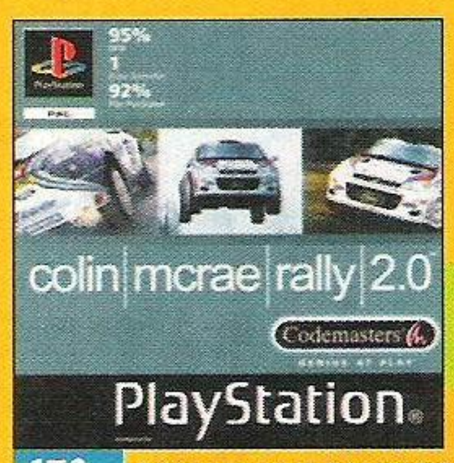
Nowe Destruction Derby! Max rozwałki, ognia i rozbijanych wozów.
Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł **VANDAL HEARTS II**

RPG z elementami gry strategiczno-decyzyjnej. Prosto od mistrzów z Konami.
Angielska wersja.

199zł **FIFA 2001**

Najnowsza FIFA tylko u nas! Aktualne składy na eliminacje MŚ 2002.
Angielska wersja. Polska instrukcja.

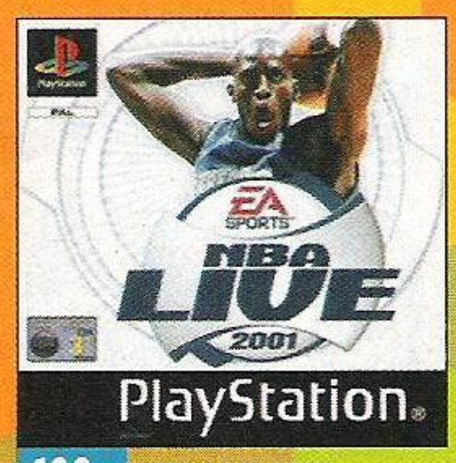


179zł **COLIN McRAE RALLY 2.0**

Poprostu najlepszy rajd stworzonyręką człowieka! Musisz to mieć!

199zł **FRONT MISSION 3**

Turowa strategia mistrzowskiego SquareSoft-u. Walka i braterstwo zamknięte w pancerzu wielkich robotów. Angielska wersja.



199zł **NBA LIVE 2001**

Najnowsza edycja popularnej koszykówki. Aktualne składy. Angielska wersja.

tel. **GRIND SESSION**

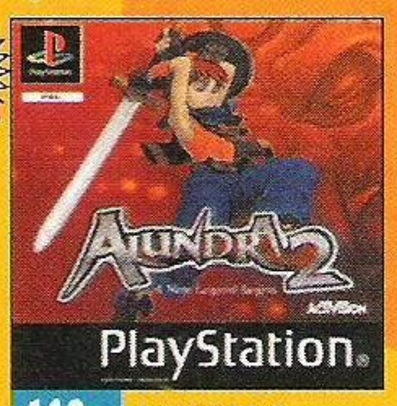
Nowa deskorolka. Konkurencja dla Tony'ego Hawka i Thrashera.
Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł **DRAGON VALOR**

Niestandardowe RPG ze zręcznościowymi elementami walki. Doskonała przygoda.
Angielska wersja. Polska instrukcja.

219zł **RESIDENT EVIL 3**

119zł **JECKIE CHAN STUNTMASTER**



169zł **ALUNDRA 2**

179zł **SYPHON FILTER 2**

199zł **SAGA FRONTIER 2**

209zł **ISS PRO EVOLUTION**

169zł **LEGEND OF LEGAIA**

199zł **GEKIDO**

129zł **STAR OCEAN 2**

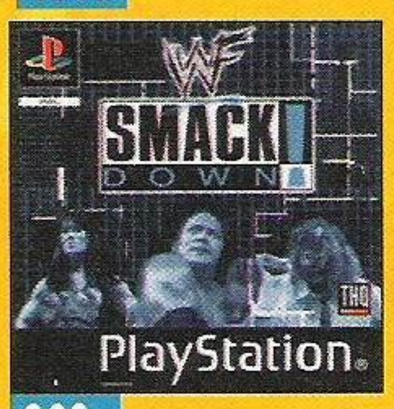
129zł **COLONY WARS RED SUN**

199zł **UEFA EURO 2000**

159zł **MEDIEVIL 2**

139zł **WORMS ARMAGEDDON**

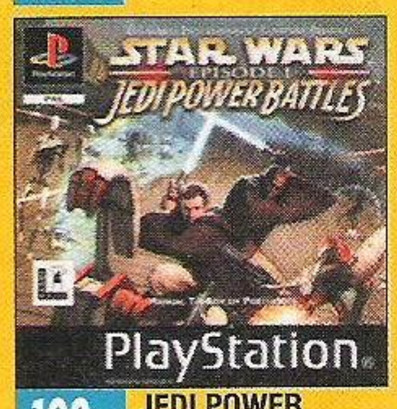
169zł **GHOUL PANIC**



209zł **WWF SMACK DOWN**

169zł **TOMBI 2**

199zł **RESIDENT EVIL SURVIVOR**



199zł **JEDI POWER BATTLES**

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

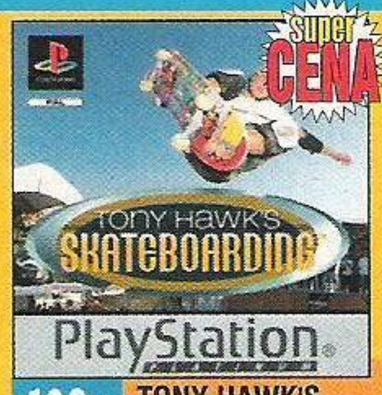
* www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl

PlayStation™ PlayStation

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

119zł METAL GEAR SOLID

99zł GRAN TURISMO 2



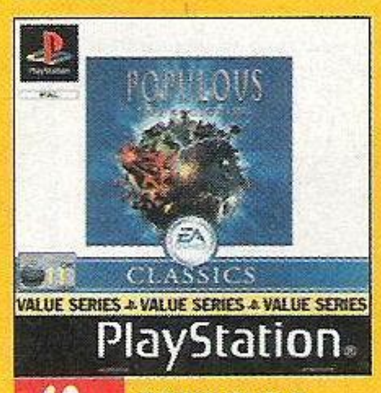
109zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING

109zł DRIVER

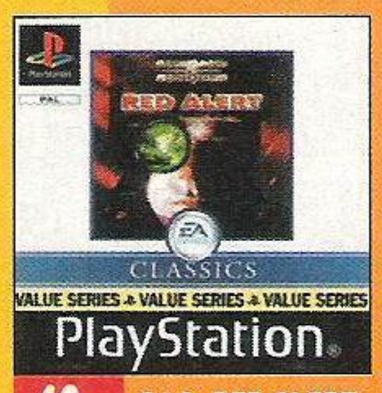
69zł DUNE

69zł SPEED FREAKS

69zł EVOS SPACE ADVENTURE

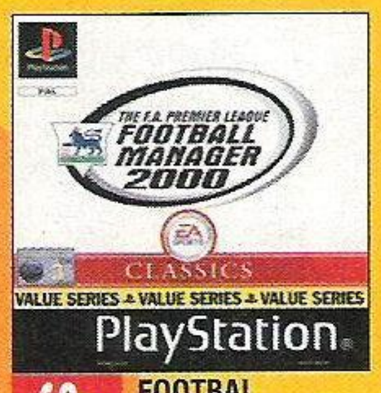


69zł POPULOUS 3



69zł C&C: RED ALERT

69zł MARTIAN GOTHIC



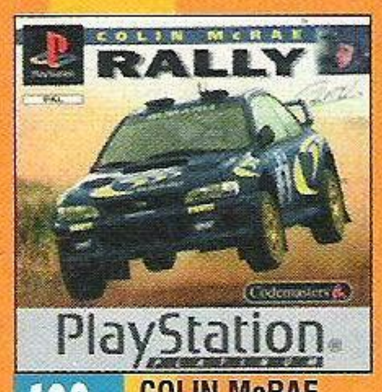
69zł FOOTBAL MANAGAER 2000

109zł FINAL FANTASY VIII

69zł STREET SKATER

99zł SPYRO 2

109zł TOMB RAIDER 3



109zł COLIN McRAE RALLY

99zł GRAN TURISMO

99zł FINAL FANTASY VII

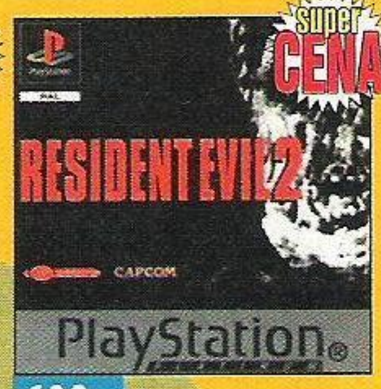
99zł CRASH BANDICOOT 3

109zł GTA

99zł TEKKEN 3

109zł SOULBLADE

99zł MEDIEVIL



109zł RESIDENT EVIL 2

29,90 zł PSX JOYPAD

Bardzo dobry, tani pad do PSX.

79zł SUPER SHOCK

Możliwości Dual Shock-a + auto-fire + slow. Super wygodny i tani.

119zł KARTA PAMIĘCI 120 bloków BEZ KOMPRESJI

Na tej karcie napewno zapiszesz 120 bloków, bez obawy o stratę swoich save-ów.

28,90 zł KARTA PAMIĘCI

Karty pamięci 15 bloków już od 28,90 zł.

69zł KARTA PAMIĘCI 120 bloków

Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.

69,90 zł GAME HUNTER PRO 2 Mb

Możliwości Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.

289zł KIEROWNICA TWIN TURBO

Popularna kierownica ze skrzynią biegów i hamulcem ręcznym. Teraz w super cenie! Dostępna w wersji PSX i PC.

24,90 zł Kabel RGB Scart

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.

39,90 zł Koszulka METAL GEAR SOLID

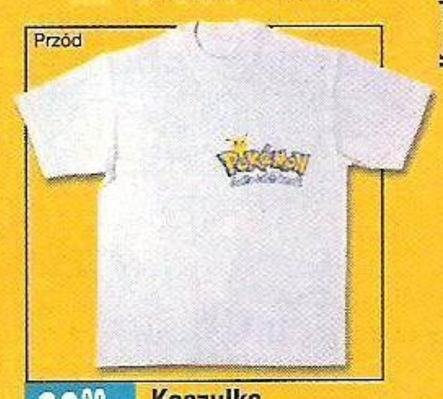
rozmiar: M, L, XL, 2XL

39,90 zł Koszulka TOMB RAIDER

rozmiar: M, L, XL, 2XL

39,90 zł Koszulka RESIDENT EVIL

rozmiar: M, L, XL, 2XL



39,90 zł Koszulka POKEMON

rozmiar: M, L, XL, 2XL

Koszulki dostępne również w sprzedaży hurtowej

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do trzech dni.
2. Akcesoria z gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.

AKCESORIA PROMOCJA

Link Kabel	29,90 zł
Kabel RFU - adapter	49 zł
Sony MultiTap	189 zł
MultiPlayer Adapter	119 zł
Kierownica DUAL FORCE	269 zł
ACTION REPLAY	99 zł

Konsola PSX 7502 **569 zł**
+ Dual Shock + polska instrukcja
+ drugi Joypad gratis
UWAGA! Oferta ograniczona!

Konsola PSX 9002 + torba	629 zł
Mysz	59 zł
Mysz Sony	139 zł
Karta pamięci 30 bloków	49,90 zł

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

NINTENDO 64 NINTENDO 64

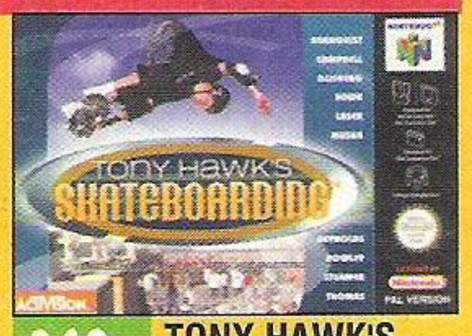
SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *

279zł DAIKATANA

279zł OPERATION WINBACK

269zł TOP GEAR RALLY 2

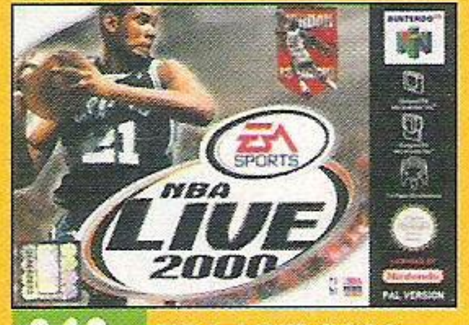
319zł PERFECT DARK



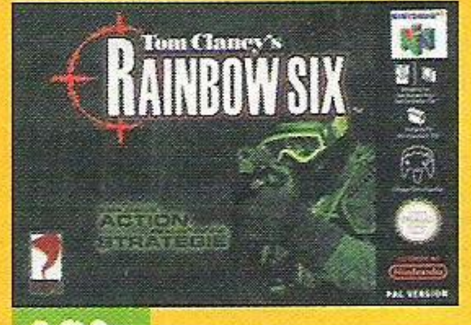
269zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING

259zł SUPER SMASH BROS

269zł CASTLEVANIA Legacy of Darkness



269zł NBA LIVE 2000



289zł RAINBOW SIX

289zł DONKEY KONG 64

269zł DUKE NUKEM ZERO HOUR

259zł COMMAND & CONQUER

GRY:

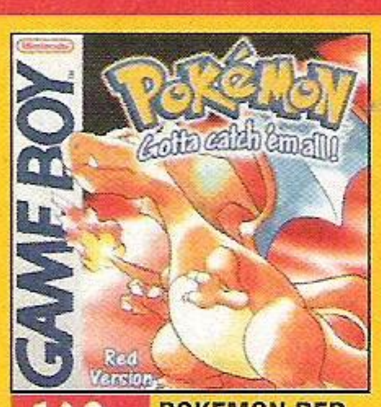
POKEMON STADIUM
+ Transfer Pak 389
BATTLE TANX 269
RIDGE RACER 64 269

AKCESORIA:

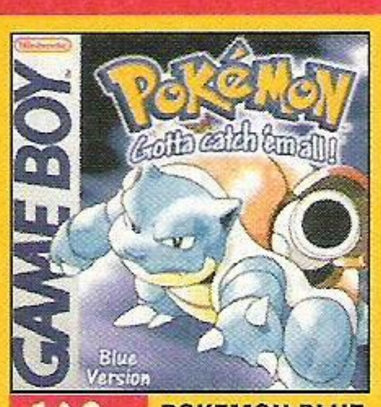
Konsola N64 499
Karta pamięci 1M 49
Tremor Pak + karta pamięci 79
Joypad (oryginalny) 129
Kabel RGB Scart 49

GAME BOY GAME BOY COLOR

289zł GAMEBOY COLOR

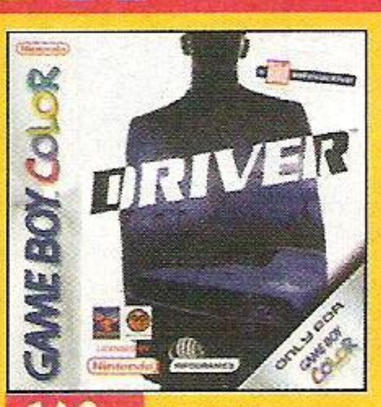


149zł POKEMON RED Original Version



149zł POKEMON BLUE Original Version

149zł POKEMON YELLOW Original Version



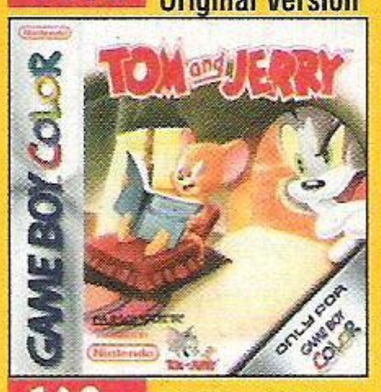
149zł DRIVER

29,90 zł Lupa na ekran z podświetleniem

149zł RAYMAN

149zł WARIO LAND 3

149zł ATTACK FROM MARS



149zł TOM & JERRY

159zł AZURE DREAMS

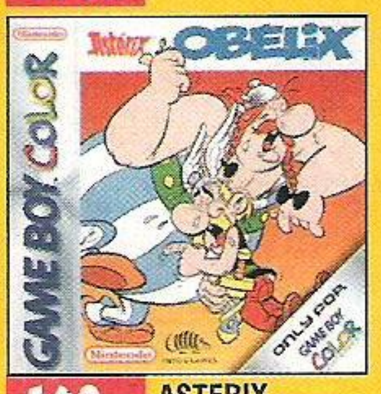
29,90 zł Kabel do połączenia konsolek (uniwers.)

149zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING

149zł METAL GEAR SOLID

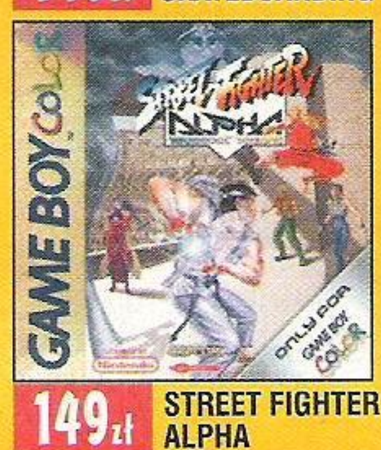
149zł INTERNATIONAL TRACK FIELD

149zł TASSMAN DEVIL

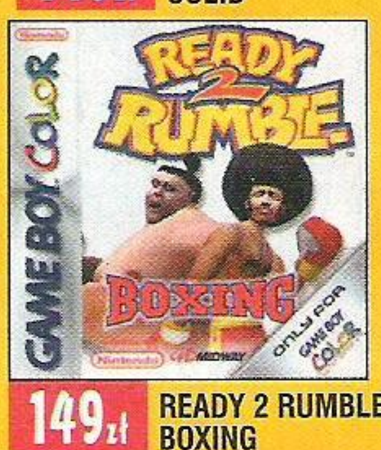


149zł ASTERIX & OBELIX

29,90 zł Zasilacz



149zł STREET FIGHTER ALPHA



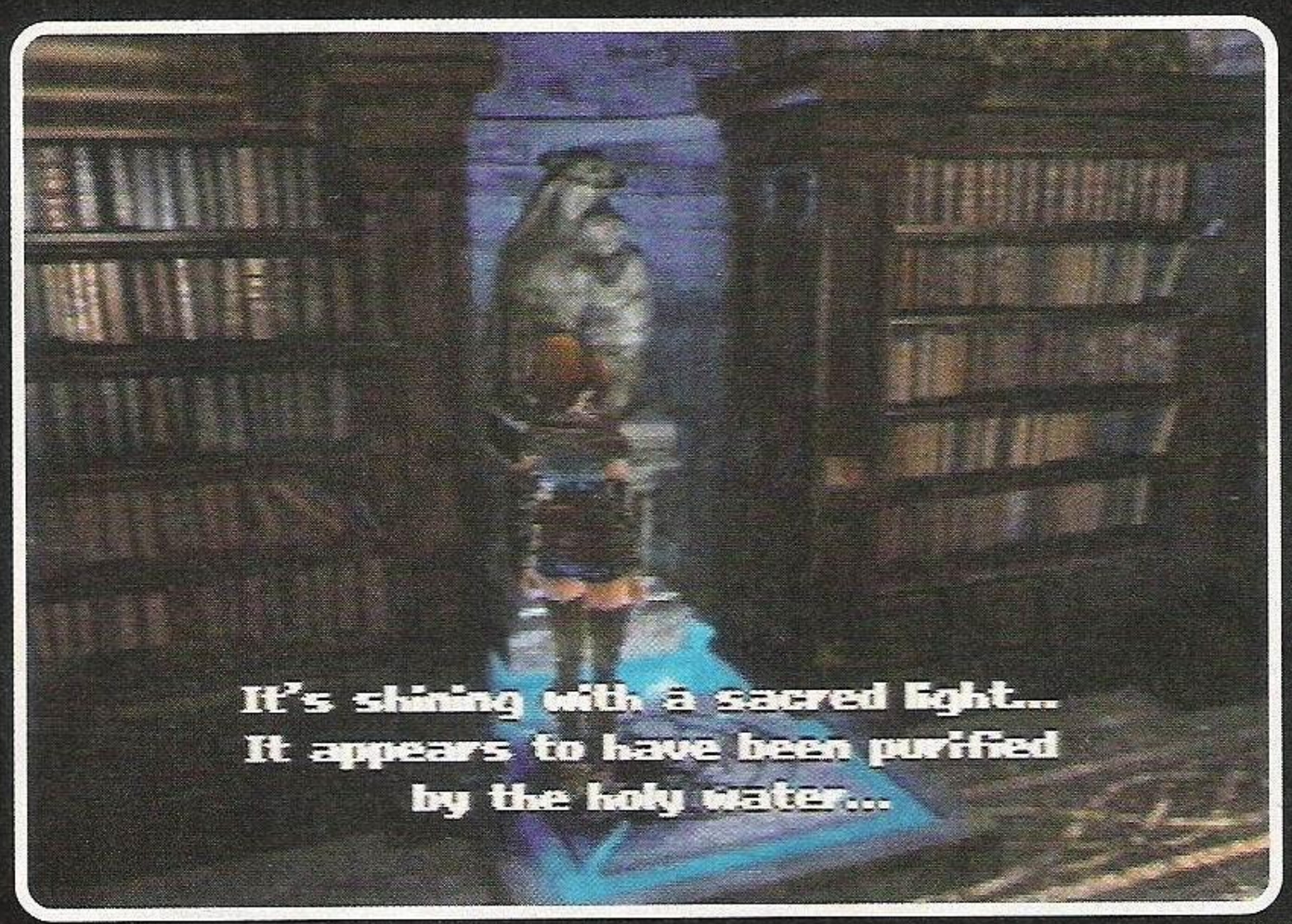
149zł READY 2 RUMBLE BOXING

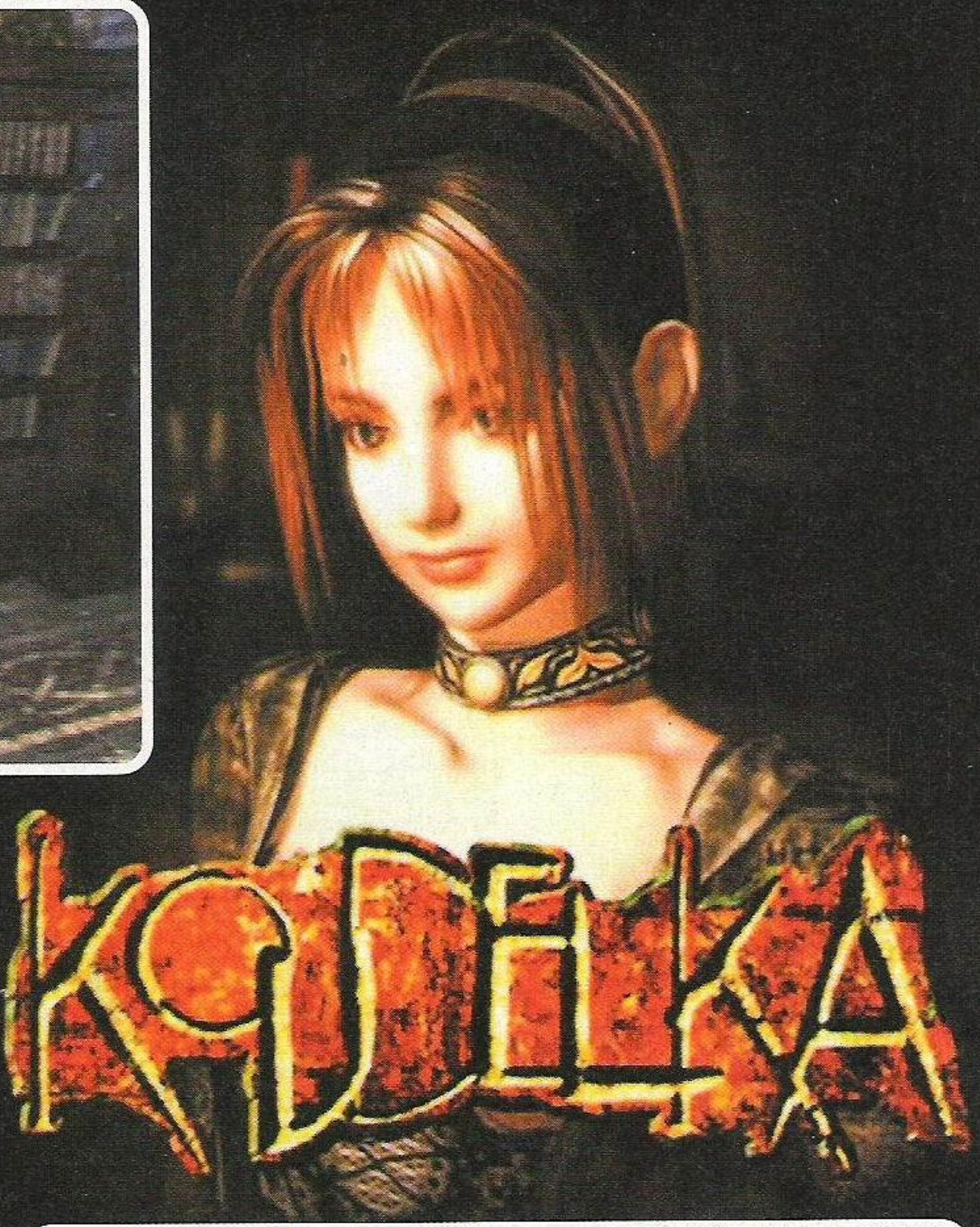
149zł MISSION: IMPOSSIBLE

149zł BEAUTY & THE BEAST

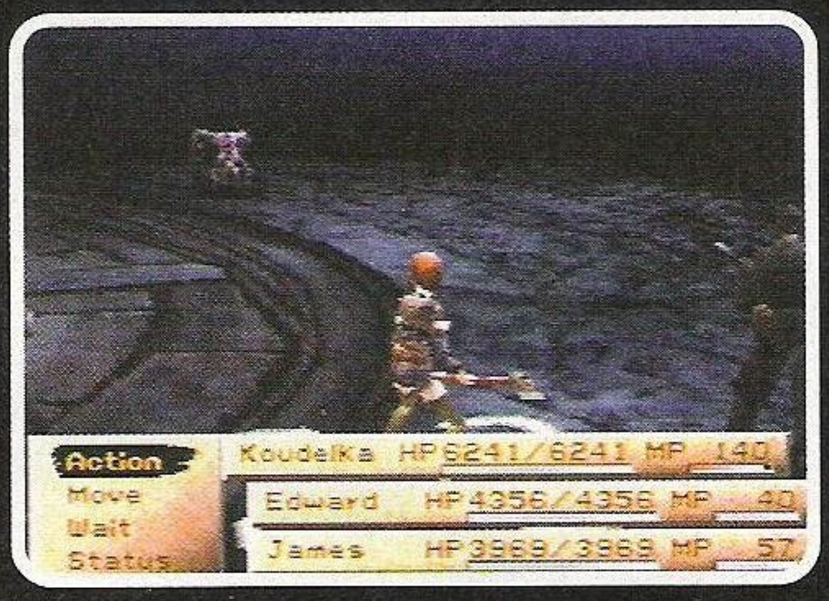
A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

Rumble Pak do GB Color	*59 zł*
Power Pak (akumulator + zasilacz)	*89 zł*
Travel Pak (zasilacz, akumulator, torba)	*119 zł*
Przezroczysty pokrowiec na GBC	*19,90 zł*
GB Color Set „4 in 1”	*119 zł*





Wyobraźcie sobie wielką, białą, strzelistą wieżę tortu weselnego udekorowanego małymi wisienkami, polanego lukrem spod którego nieśmiało wystaje bita śmietana i posypanego wiórkami kokosowymi. Ok? Dobra. To teraz w środek wpasujcie przegniłego trepa. I już mamy obraz KOUDELKI.



Wspaniała to produkcja, robiona przez kilka lat przez ludzi, którzy odeszli ze Squaresoftu narzekając na trudności z wprowadzaniem w życie nowych pomysłów, oraz na to, że kwadratowa firma zainteresowana jest tylko produkcjami mającymi przynosić krociowe zyski. No i młodzi ambitni wyruszyli w podróż na stworzenie doskonałego, niekomercyjnego, a jednak udanego horroru. I prawie im się udało.

Chociaz w rzeczy samej, to zrobić udany horror udało im się całkiem dobrze. Historia mrocznej posiadłości osadzonej gdzieś w Szkocji z przełomu wieków jest bardzo krwawa i nieprzyjemna. Mrokiem czasu okryte są tu ponure zbrodnie, jakich na niczego nie spodziewających się gościach dokonywali psychopatyczni właściciele. "Czerwoną Oberża" KOUDELKA może nie jest, ale kilka elementów wspólnych można znaleźć.

Wszystko podane jest w mrocznej, pełnej brązów, czerni i innych ciemno-rdzawych barw oprawie, a we wszystko przesycone jest ulotną, ale zdecydowanie nieprzyjazną aurą zagrożenia. Od tej strony - Sacnoth spisał się bardzo dobrze - troszkę mamy tu klimatu SILENT HILL. A to spory komplement.

Drugim plusem i jednocześnie największym atutem gry jest oprawa renderowo-wokalna. KOUDELKA mieści się aż na czterech płytach, co mogłoby uczynić z niej fabularnego kolosa. Tak jednak nie jest. Zamiast tego gra ma sporo bardzo ładnych i klimatycznych filmów, oraz - uwaga, uwaga - podłożone głosy. I to jak podłożone! Słowa są zsynchronizowane z ruchami warg bohaterów, głosy - dobrane bez zarzutu, słowem - na medal.

Widząc już samo intro, utrzymane w kolorze ciemnej zieleni, przedstawiające główną bohaterkę jadącą na koniu przez wielkie, otwarte przestrzenie miałem ochotę obejrzeć pełnometrażowy film, stworzony taka właśnie techniką. Dodatkowo wybija się tu utwór wyśpiewany przez kobietę obdarzoną pięknym, głębokim i przejmującym głosem. Powiem tak - jedno z czołowych miejsc, jeżeli idzie o nastrojowość intra w historii gier na PSX-a.

Ale nie jest nam to dane. Wydawać by się mogło, że całą oprawę stworzyła jedna firma, a opracowaniem systemu walki, sterowaniem, animacją potworów i czarów oraz dźwiękiem - druga. Z zupełnie innej ligi.

Walki odbywają się na znanym fanom rpg-ów polu z kwadratów. Nasi bohaterowie (w grze sterujemy trójką) mogą poruszać się po polu walki oraz robić dodatkową czynność (niekoniecznie jednak w tej kolejności) - atakować, rzucać czary, używać przedmioty lub zmieniać broń. Standard, nie? Niby tak, ale po pierwsze - w czasie walk, gdziekolwiek byśmy się nie znajdowali - akcja przenosi się do kartonowego pudełka z czarnymi ścianami. Co więcej - kiedy jakaś postać rzuca czar, reszta bohaterów znika z planszy, efekt (słabiutki zresztą) czaru wykwita na postaci, po czym dorysowuje się reszta. I tak trwa to parę sekund. Co śmieszne, wszystkie potwory groteskowo drepczą sobie w miejscu, podskakują, podrygują i ogólnie zachowują się jak gdyby tańczyli. Wrażenie to potęguje zupełnie nie-bojowa muzyczka. Po paru walkach sami zaczniecie dochodzić do wniosku, że potwory tańczą sobie czekając na wasz ruch!

Walki są nudne i dosyć statyczne, a jedna jedyna lokacja, do której przenosimy się na ich czas to cos żenującego. Ponadto walki są długie, a przydatny oręż ma tendencję do rozwalania się. Jeżeli dodamy do tego mało intuicyjne sterowanie podczas eksploracji posiadłości (lewo na padzie to lewo na ekranie itd.) wydaje się niezbyt poręczny. Samo zwiedzanie terenu jest dosyć ciekawe, a makabryczne odkrycia przyspieszają bicie serca, ale klimat częstych i przypadkowych (tak jak w FFVII co jakiś czas po prostu zaczyna się bitwa) walk, słaba detekcja kolizji przedmiotów oraz dziwne sterowanie (dziwne ze względu na zmienne kamery) - irytuje. Można przymknąć na to oko i poprowadzić dzielną czarodziejkę Koudelkę, awanturnika Plunketta oraz tajemniczego biskupa O'Flaherty'ego do końca tej zadziwiająco krótkiej jak na cztery płyty przygody. Pozostaje tylko pytanie - czy na pewno tego chcecie?

Banan

PlayStation 6

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Infogrames
Producent: SNK
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesien
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

SPIDER-MAN™

MARVEL®

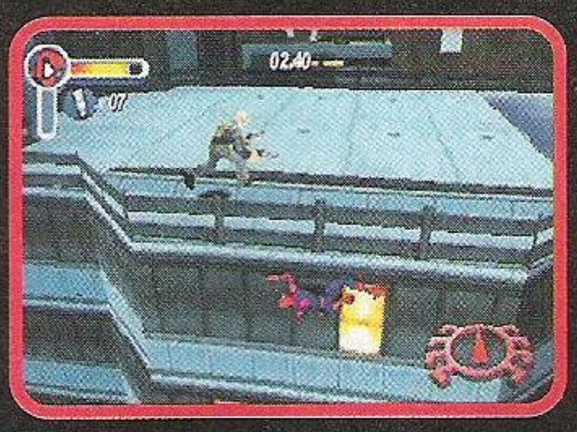
NIE WSZYSCY MUSZĄ GO ZNAĆ, PODZIWIAĆ I WIELBIĆ, ALE NA PEWNO WSZYSCY O NIM SŁYSZELI. TO SPIDER-MAN, POGRYZIONY PRZEZ RADIOAKTYWNEGO PAJĄKA NOWOJORSKI REPORTER, WALCZĄCY O ŁAD I PORZĄDEK W NASZEJ GALAKTYCE!

Spidey to zdecydowanie kultowa postać. Ma on zarówno rzesze wielbicieli śledzących jego przygody na łamach komiksów, jak i zagorzałych przeciwników. Niedawno w naszej telewizji leciał całkiem fajny serial animowany, a tymczasem reżyser Sam Raimi („Armia Ciemności") kręci właśnie w Hollywood film o gigantycznym budżecie, na podstawie scenariusza samego Jamesa Camerona. Najpierw jednak jest pojawi się gra na PlayStation, wyprodukowana przez zespół Neversoft, doskonale znany nam za sprawą obu części TONY HAWK'S PRO SKATER.

W mieście wybucha niezła afera, ktoś chce konkretnie wrobić Spidera... Zabieramy się więc do roboty by udowodnić jego niewinność. Przed nami 17 poziomów i sporo miejsca na popisy.

Pająk, jak to pająk - może łazić po każdej, nawet pionowej ścianie. Ba, może nawet poruszać się po suficie. Otwiera to dość szerokie perspektywy w platformowej grze 3D, nieprawdaż? Dodajmy do tego pajęczą sieć, którą w naturalny sposób umie wykorzystywać zarówno do akcji zaczepnych, jak i obronnych i mamy komplet. Spidey potrafi też walczyć i to całkiem niekiepsko - w grę wchodzą ręce i nogi, a także wspomniany bonus w postaci naturalnej broni pająka. I nie mam tu na myśli morderczych szczękoczułek, a sieć. Siecią można opleść przeciwnika, wzmocnić siłę swoich ciosów czy wreszcie błyskawicznie zbudować kokon, który po chwili rozpryśnie się na wszystkie strony boleśnie kąsając nieprzyjaciół. Spidey jest silny i bez trudu podnosi cztery razy większe od niego przedmioty i nieprzyjaciół. Ba, potrafi nawet celować (pojawia się specjalne zwężenie ekranu z celowniczkiem) i uderzyć siecią w odległy kraniec pomieszczenia, bądź przeciwnika. Jak widzicie, garnitur ruchów naszego superbohatera jest całkiem spory. Gra została wyposażona w system automatycznego lockowania na przeciwnikach, co w znaczny sposób ułatwia działanie. Właściwie to jedyne rozsądne wyjście - bez niego byłoby krucho.

Dosyć dobrze przygotowane zostały kolejne poziomy. W grze praktycznie przez cały czas dzieje się coś nowego, co rzeczywiście wciąga i nie pozwala oderwać się od pada. Może być to pajęcza droga nad dachami najwyższych budynków w mieście podczas pościgu za Venomem, ratowanie zakładników z biurowca, czy ucieczka przed policyjnymi śmigłowcami, gdzie panorama pokazuje Spidera o wielkości paznokcia. Same plansze są dość rozległe i w większości przypadków różnią się od siebie w konkretny sposób. Czasem wystarczy dojść do końca etapu, czasem trzeba trochę powalczyć, a w jeszcze innym przypadku odnaleźć i przełożyć jakąś dźwignię. Co jakiś czas pojawia się jeden z bossów i zaczyna się walka, podczas której trzeba odnaleźć słaby punkt adwersarza. W pamięci utkwił mi poziom, gdzie Venom maltretuje żonę Petera wieszając ją



nad jakimś gigantycznym pojemnikiem z kwasem, a nasz dzielny heros w obcisłym czerwono-niebieskim kombinezonie musi dzielić swoją uwagę między walkę z Eddym (to prawdziwe imię Venoma), a ciągłym wciskaniem przełącznika, który zatrzymuje osuwanie się ślicznotki do kadzi. Podczas kilku wieczorów spędzonych z grą nie towarzyszyło mi uczucie nudy, wręcz przeciwnie - byłem ciekaw, co stanie się dalej. Wnioskuję zatem, że wciągnął mnie także scenariusz.

Sterowanie na początku może wydać się skomplikowane. Gra wymaga sporej precycji w manewrowaniu bohaterem, szczególnie podczas dalszych etapów, gdy dochodzi skakanie po cienkich kładkach. Jest jednak na to rada w postaci analogowej gałki. SPIDER-MAN to jedna z niewielu gier, w której przekonałem się do analoga w Dual Shocku niemal bezboleśnie. Ma jednak swoje wady i choć kamera stara się jak może, czasem nie nadąża za

bohaterem, co jest bolączką większości gier 3D.

Grafika nie stoi na najwyższym poziomie, ale wydaje mi się, że głównym zadaniem autorów było oddanie realiów komiksowego świata w sposób jak najbliższy oryginalnemu pomysłowi Stana Lee. I właśnie takie wrażenie uczestniczenia w żywym komiksie odniosłem biegając Spideyem po Nowym Jorku. Spore wrażenie zrobiły na mnie poziomy, których akcja rozgrywa się na zewnątrz budowli - na dachach wieżowców, po których zasuwa sobie cała plejada superbohaterów Marvela spotykając się ze sobą choćby po to, by wymienić uwagi. Autorzy nie przesadzili z przeładowaniem efektów, w wyniku czego animacja jest przez cały czas bardzo płynna. To nawet lepiej - nic tak nie drażni jak pokaz slajdów, niechby nawet były i piękne. Za to animowane przerywniki mogłyby być zdecydowanie lepsze.

Z kolei dźwięk rozłożył mnie na łopatki. Mniejsza o to, że narratorem jest sam Stan Lee - twórca komiksu. Uważam, że głosy bohaterów zostały znakomicie podłożone. Peter Parker jest taki, jakim go sobie wyobrażałem - ma młody, uprzejmy ale i zdecydowany głos.

Venom także nie sprawia zawodu ze swoim zwyczajowym rozdwojeniem jaźni i niezbyt dużą inteligencją („Surf the Web! Surf the Web!"). W niektórych momentach pojawia się fajna muzyczka, a tytułową piosenkę nucę sobie pod prysznicem w te upalne dni.

W grze znajduje się sporo bonusów, które pomagają w lepszej motywacji. Choć przeznaczone są one głównie dla fanów Pająka, warto o nich wspomnieć. Galeria okładek komiksów, trójwymiarowe obiekty postaci czy dostęp do obejrzanych już filmów - to wszystko niewątpliwie stanowi miły dodatek. Jest też opcja cheat, ale na razie nie pojawiły się żadne kody. Zgaduję, że znając odpowiednie triki będzie można sporo namieszać.

Wadą SPIDER-MAN'a jest dla mnie dość niski poziom trudności. Choć można odbierać to różnie - dla innych będzie to przecież zaletą. Gra kierowana jest do stosunkowo młodej publiczności, w wyniku czego skłania się bardziej w stronę przyjemnej zręcznościówki z bardzo prostymi zagadkami. Wszystkie puzzle rozwiązuje się w mgnieniu oka (Spider sam do siebie mruczy pod nosem podpowiedzi), walki z bossami są banalne, a jedyne, przez co miałem kłopoty to wspomniana, szalejąca kamera.

Najważniejsze jednak, że autorom z Neversoft udało się stworzyć dobrą grę o superbohaterze. Mało tego - nawet, gdyby główną postacią nie był tu Spider-Man, to i tak byłaby to gra naprawdę dobra. Naturalnie wraz z obecnością

Spidera, na ekran przechodzi cały bogaty świat komiksów, w który każdy zagłębi się z przyjemnością. Ten świat ma swoje korzenie i historię, które niekoniecznie trzeba znać by dobrze się bawić. Jest po prostu dobrze i ciekawie skonstruowany.

Krótko mówiąc SPIDER-MAN to kolejna bardzo dobra gra akcji na PlayStation i jednocześnie kolejny hit Neversoftu. Polecam, nie tylko fanom Parkera.

Gulash

PS: Gdyby chłopcy z Neversoft nie pochodzili z Ameryki, to pewnie wiedzieliby, że pająkowi nie stanie się nic nawet gdy spadnie z wysokości 40 pięter...

PlayStation **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

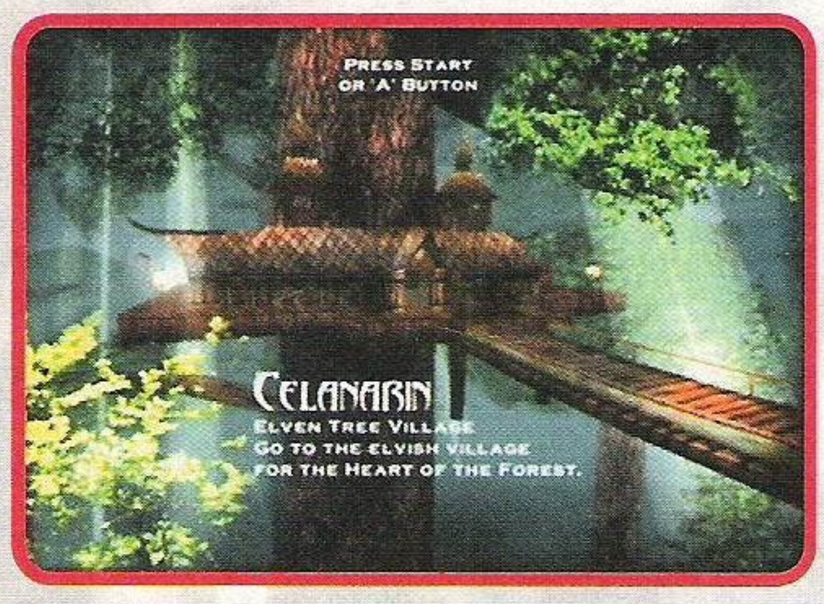
Wydawca: Activision
Producent: Neversoft
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

DRAGON'S BLOOD

Gdy w dalekim kraju rodzi się piąte dziecko piątego dziecka przepowiednia mówi, że to właśnie ono ma dokonać czynów wielkich i wzniosłych. Nad krajem wielki zawisł cień, zło rozprzestrzenia się jak plaga i trzeba je zatrzymać. Ogniem i mieczem.

Możemy wybrać pana Cynrica lub panią Aeowyn. Cynric jest silny jak tur i znakomicie macha mieczem, Aeowyn z kolei, przy swej zwinności i wiotkości, lepiej posługuje się sztuczkami magiczkami oraz batogiem. Dzielny wojownik (lub wojowniczka) musi odnaleźć trzy rozproszone części dobra, by pokonać złego X'Calitha.

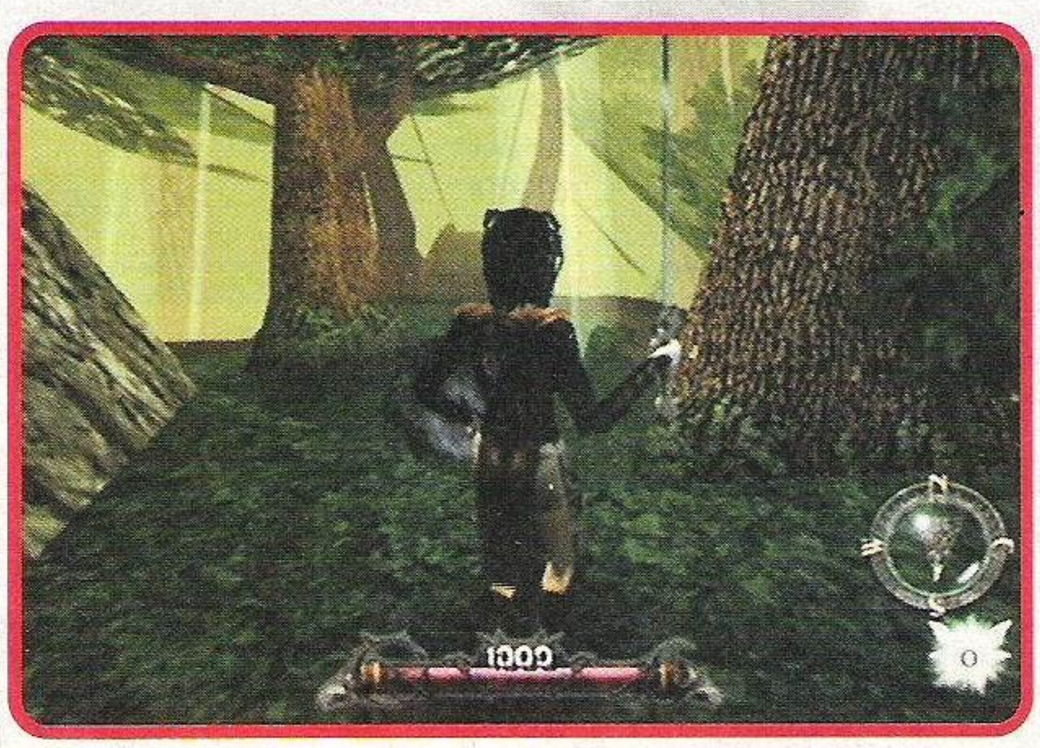
Gra podzielona jest na 15 poziomów pełnych pomniejszych questów do wypełnienia, potworów do rozczłonkowania oraz przyjaznych istot do rozmowy.



Kamera pokazuje widok zza pleców naszej postaci. Potrafi ona praktycznie wszystko to co Lara Croft, poza strzelaniem z dwóch gunów naturalnie. Gdy na drodze dzielnego woja stanie jakaś nieprzyjazna istota, rozpoczyna się walka. Całkiem wciągająca sprawa. Przeciwnicy często atakują w grupach, nie są także bezmyślnymi kukłami i potrafią coś uszczknąć z paska energii naszego człowieka. Autorzy podają, że jest ich 25 rodzajów. Sam system walki jest dość rozbudowany i nie wystarczy mashowanie po przyciskach, trzeba też często zastawiać się tarczą oraz opanować combosy. Później dochodzi także magia, która całkiem nieźle wpływa na atrakcyjność wizualną bitew (i komfort psychiczny gracza).

Przebieg gry wygląda następująco: pogadaj z kimś, znajdź klucz, otwórz drzwi, zarżnij potwory, znajdź drugi klucz, otwórz drugie drzwi i przygotuj się na spotkanie z bossem.

Szkoda tylko, że niektóre zagadki wydają się pozbawione jakiejkolwiek logiki. Gdy drzwi są zamknięte to wiadomo, że szukamy klucza. Ale gdy znajdujemy zarośnięty przez dżunglę, tajemniczy ołtarz to wcale nie jest takie oczywiste, że trzeba na niego wylać wodę ze świętego kielicha napełnionego przy jeszcze bardziej świętym strumieniu. Przez takie akcje sporo jest też bezsensowanego biegania po niemałych poziomach, co po jakmś czasie zaczyna drażnić. Znajdująca się w grze mapa też wydaje się mało pomocna, choć szczerze mówiąc bez niej byłoby jeszcze gorzej.



Oprawa gry budzi mieszane uczucia. Podróżując po świecie Wyrmu gracz znajdzie się zarówno w zamkowych lochach i komnatach, jak i na otwartym terenie. Dużo tu efektów świetlnych i przedziwnych konstrukcji, które pasują do tego chorego świata. Grafika jest ładna i w miarę dokładna, ale tekstury powtarzają się zbyt często, co czyni kolejne lokacje bardzo podobnymi do siebie. Jest też mnóstwo spowolnień, przenikania obiektów i zwyczajnych błędów w kodzie. Sporo obiekcji można mieć też w stosunku do kamery, która podczas walki ma tendencję do ustawiania się z najbardziej nioczekiwanej strony. Pompatyczna muzyka pojawia się w kluczowych momentach, wszystkie dialogi są też całkiem fajnie czytane przez aktorów.

Gdyby autorzy poświęcili więcej czasu na dopracowanie drażniących niedoróbek, DRAGON'S BLOOD mógłby być lepszy. W tej grze nieustannie coś drażni i przeszkadza, a tego przecież nie lubimy. Z drugiej zaś strony jest tu kilka kapitalnych momentów - na przykład pierwsze spotkanie z minotaurem, czy ironiczne, godne Asha z Evil Dead teksty rzucane przez naszego wojownika.

Jeśli szukacie ostrej rąbanki w klimacie fantasy z elemetami przygodowymi, możecie dać tej grze szansę. Zła nie jest, ale pozbawiony tych elementów BERSERK jest zdecydowanie lepszy.

Gulash

Dreamcast **6**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Interplay
Producent: Treyarch
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

IN COLD BLOOD™

Oto kolejny przykład jak gigantyczne pieniądze inwestowane są w niewłaściwy sposób. IN COLD BLOOD jest niewątpliwie profesjonalnie przygotowaną produkcją ale czy to wystarczy aby zachęcić naszą niezamożną populację do zakupu?

ICB jest dziełem tego samego zespołu, który stworzył dwie części BROKEN SWORD'a. Tym razem chłopaki wysmażyli przygodówkę z elementami akcji.

Scenariusz jest wzięty rodem z filmów szpiegowskich. Agent istotny dla pewnej organizacji został złapany podczas operacji. Na ratunek wyrusza ekipa, która ma trudne zadanie zinfiltrować wrogą (oczywiście rosyjską) bazę.

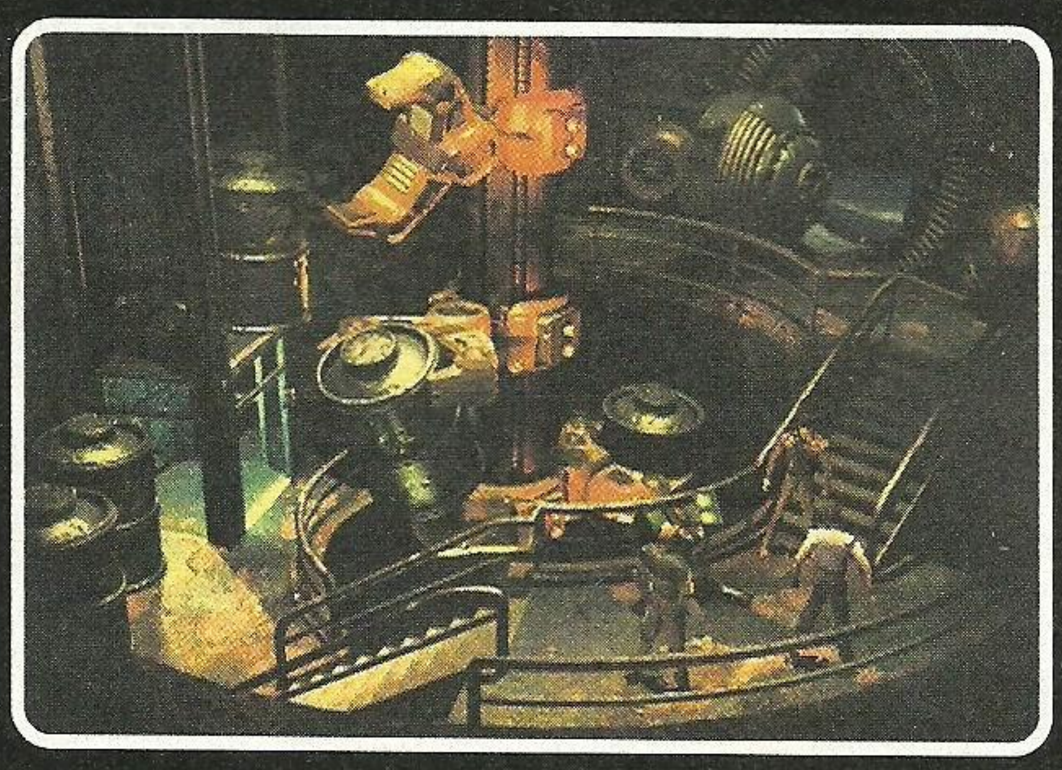
Bohater porusza się po renderowanych lokacjach. Do jego dyspozycji oddano broń oraz laptopa z systemem GPS. Podczas wędrówki napotka wiele sytuacji, w których będzie musiał podejmować trudne decyzje tak, by cało wyjść z opresji. Oczywiście, jak to w życiu bywa do sukcesu prowadzi kilka dróg. To ty musisz zadecydować który ze sposobów wybierzesz.

Możesz atakować z ukrycia używając pistoletu, zakraść się i śmiertelnie uderzyć ręką bądź spróbować dyplomatycznego rozwiązania sytuacji. Jedną z ważniejszych rzeczy w ICB są właśnie dialogi. Napotkani strażnicy i pracownicy bazy są źródłem cennych informacji. Sporo jest także zbierania przedmiotów i wykorzystywania ich w późniejszych lokacjach.

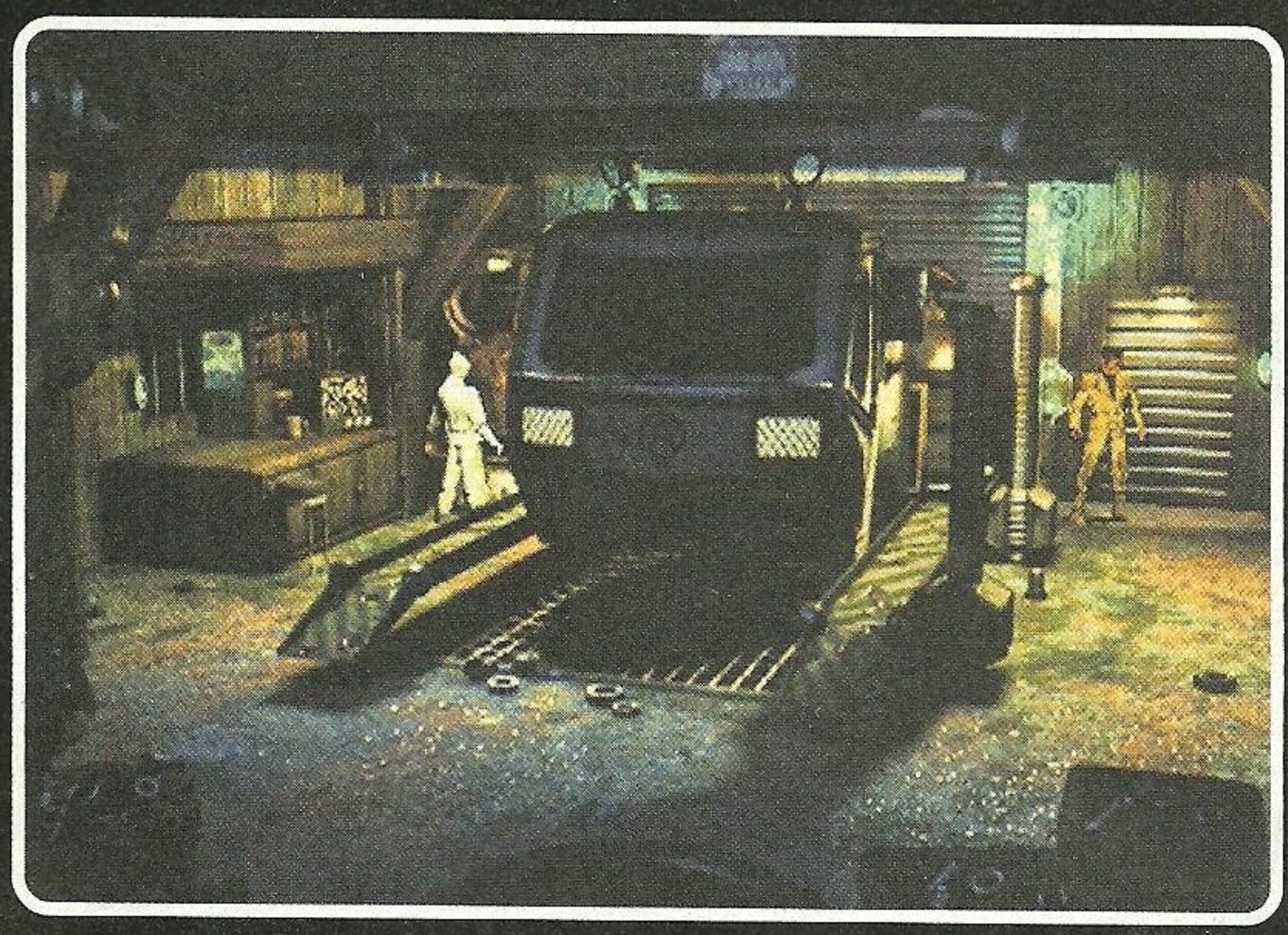
IN COLD BLOOD ma zasadniczą wadę. Ponieważ wątek przygodowy jest dosyć mocno zarysowany, gracz powinien mieć do dyspozycji spory margines błędu. Takiego zapasu gra nie oferuje. Najdrobniejsza pomyłka kończy się śmiercią, a wczytanie zapisanej gry trwa strasznie długo. Na przykład pierwsza scenka, w której twój partner zagaduje strażnika przy rogatce. Jeśli się nie prześlizgniesz na tyle cicho, żeby nikt cię nie zauważył, będziesz zmuszony do walki, w której nie masz żadnych szans.

Gracz, który będzie chciał grać sam, poniesie porażkę około trzystu razy! Czy to jest fajne? Większą cześć zabawy spędzać na doczytywaniu save'ów? Aby wpaść na właściwy trop trzeba ostro główkować. A ta cecha w połączeniu z wysoką umieralnością skutecznie zniechęca do gry. ICB nie jest relaksujący, a powoduje frustrację i zniechęcenie. A nagroda w postaci odkrywania kolejnych niuansów scenariusza nie jest adekwatna do tych cierpień.

Jeśli chodzi o oprawę, trudno jest się do czegoś przyczepić. Wstawki fimowe świetnie przygotowane i ogląda się je z dużym zainteresowaniem. Rendering lokacji także stoi na najwyższym poziomie. Postacie, menusy i przedmioty wyświetlane są w najwyższej możliwej na PSX rozdzielczości. Szwankuje za to animacja głównego bohatera. Koleś porusza się, jakby miał kij od szczotki zamiast kręgosłupa. Często należy się zakradać za plecy przeciwnika i cicho wykonać wyrok śmierci. Przy tak trudnym sterowaniu i braku ruchomej kamery czasami sprawia to ogromne problemy.



Strona dźwiękowa przygotowana jest bez zarzutu. Wszystkie dialogi są czytane przez lektorów, choć drażni brak napisów. Osoby, które słabo mówią po angielsku, będą narzekać.



Muzyka pojawia się w tylko w kluczowych momentach, lecz nie jest to wadą. Służy przede wszystkim budowie atmosfery zagrożenia.

Krótko mówiąc oprawa jest świetna, a grywalność mierna. Niestety, to ta ostania decyduje o powodzeniu tytułu. Gra nie jest lekka, każdy postęp w scenariuszu opłacony jest hektolitrami rozlanej krwi naszego bohatera. Męka...

Jednak jest dobry sposób na IN COLD BLOOD. Zabawa z opisem lub też kodami do gameshark'a. Bycie nieśmiertelnym chyba tylko w tym przypadku czyni zabawę atrakcyjniejszą.

Brat

PlayStation 6

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Sony
Producent: Revolution
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

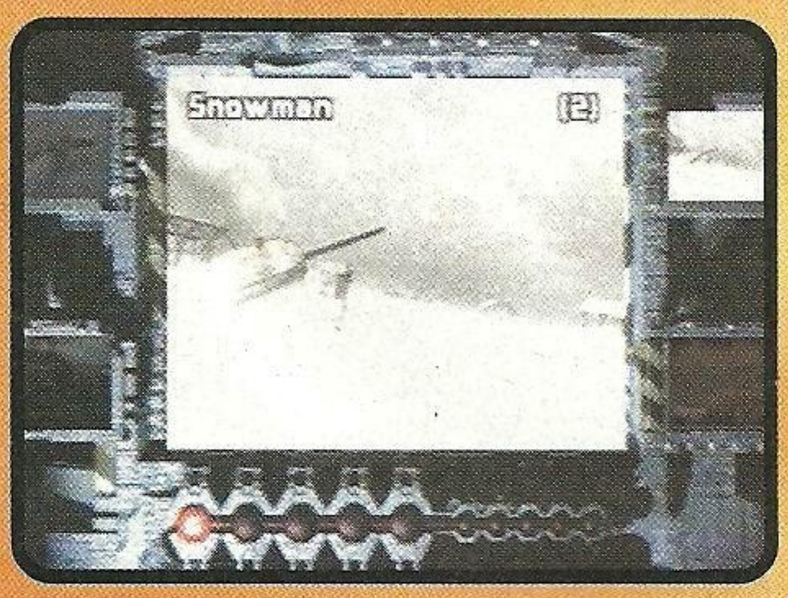
Dance Dance in Cold Blood

Coś dziwnego dzieje sie ostatnio z grami. Aż dwie opisywane w tym numerze pozycje mają tańczące postacie.
W KOUDELCE czeając na atak gracza tańczą sobie potwory, w ICB nierytmicznie podrygują już wszyscy.
Zaraz po odpaleniu gry naszym zdumionym oczom przedstawiane są sylwetki drżących bohaterów ilustrujące ich całkiem spokojną rozmowę. Nasz bohater dosłownie trzęsie się, jednak nie jest to zabiegiem celowym - jego sylwetka po prostu sobie faluje.
O tej grze mówiło się, że jest prawdziwym konkurentem dla MGS'a, ale w rzeczywistości nawet nie jest blisko tamtego przeboju, choć na plus należy zaliczyć mówione dialogi.
Dosyć zmyślny jest osobisty komputer naszego człowieka, ale brak zarysowania wyraźnych pól widzenia strażników, oraz tragiczna animacja wykluczają uczciwą zabawę. Prerenderowane lokacje sa fajne, ale ujęcia nierzadko przedstawiają akcję ze złych punktów, a wszystko co nie jest renderowane - faluje. Po ICB nie widać tych pięciu lat PSX-a. [Ban]

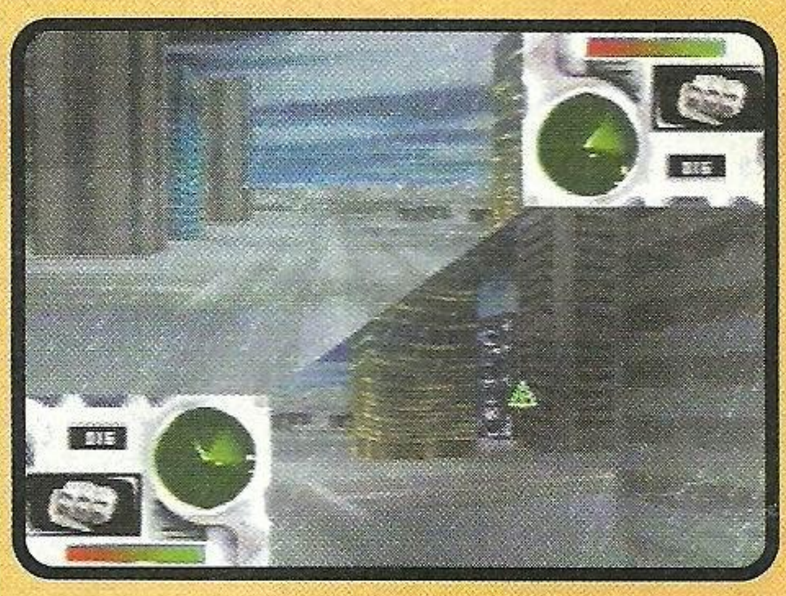
IRON SOLDIER 3

Wzorcowym tytułem, jeżeli chodzi o gry z udziałem mechów na PSXa, jest leciwy już ARMORED CORE przygotowane przez From Software. Po sprawdzeniu w akcji IS3, uważam, że AC wciąż pozostaje na topie.

Intro nowej gry Vatical robi naprawdę świetne wrażenie. Jest długie, ładne i dosyć dobrze oddaje klimat totalnej rozwałki - takiej, którą na malutkich czołgach i żołnierzach może dokonywać 42-metrowej wysokości, metalowy kolos. Czyli główny bohater naszej opowieści.
Taka wizytówka zawsze nastraja mnie optymistycznie - ładny film wprowadzający to pierwszy, malutki kroczek, jaki na drodze do zaskarbienia sobie łaski recenzenta przebyć powinna gra. Nie musi, ale powinna.
Druga sprawa to przejrzyste i wygodne w obsłudze menu. I proszę - co za niespodzianka. Mamy i to. Bardzo dobrze.
Po kilku ekranach wyboru, w których dostajemy do ręki mecha (do wyboru, ale naprawdę polecam tylko Iron Soldiera), dobieramy jeszcze rodzaj broni i



ruszamy na nieskrępowaną niczym misję. Co prawda - cele pozostają różne, ale niewątpliwie nie można narzekać na nudę.
Ale na grafikę - narzekać już można. Jest to niemal wskazane.
Proste modele budynków, pojazdów i wszystkiego co tylko napotykamy na swej drodze, nie są zbyt ładne. Oprócz momentów, kiedy obracają się w proch - eksplozje w IS3 zostały zrobione na bardzo wysokim poziomie - zawsze lubiłem ładne wybuchy i nie zawiodłem się widząc je w grze Vatical. Trafione helikoptery wirują wokół własnej osi i lecą na ziemię, gdzie następnie efektownie rozwalają się na kawałki, budynki składają się niczym domki z kart, a czołgi i inne pałętające się pod nogami tałatajstwo, także stara się efektownie zaznaczyć swój moment zejścia.
Sama orgia zniszczenia jest więc w porządku. Jest to tym bardziej zauważalne, że praktycznie wszystkie obecne w grze obiekty można anihilować. Jednak już sceneria, w jakiej odbywa się cała jatka jest bardzo średniacka. Szczególnie rozczarowuje krajobraz, który jest prosty do bólu. Specjalnego entuzjazmu nie budziły też we mnie efekty broni - strzał z działka to jakiś dowcip - a dalej też nie jest lepiej.
Zastrzeżenia mam też do sposobu sterowania Żelaznym Żołnierzem. Brak strafe'owania w grze, w której mamy do czynienia z mechem? Sądzę, że panowie z Vatical powinni wiedzieć lepiej... Praktycznie żadna gra fpp, w której sterujemy postacią poruszającą się na dwóch nogach, nie może obyć się bez tej bardzo istotnej opcji. Ba - nawet gry, w których sterujemy pojazdami jeżdżącymi (vide RED DOG) biorą pod uwagę takie rozwiązanie. A jednak tutaj go nie ma. Z drugiej strony autorzy umożliwili odrębne sterowanie nogami i korpusem robota - na przykład idziemy do przodu, a strzelamy na boki.
Udźwiękowienie gry nie odstaje od reszty. Odgłosy wybuchów,



wystrzały, trochę muzyki. Nic co szczególnie zapadałoby w pamięć. Ale też nie wytrąca z rozgrywki.
Podsumowując to wszystko - gra jest trochę zbyt... blada. Pomimo wszystkich tych zniszczeń dziejących się na ekranie, te dwadzieścia kilka misji nie jest w stanie zapewnić godziwej rozrywki. Fabuła w grze owszem - jest, ale szkoda że tak naprawdę w czasie misji i tak wystarczy tylko wszystko niszczyć.
To także nie może być zarzutem, bo w sumie niejeden tytuł może poszczycić się podobnym podejściem, ale IS3 nie broni się. Jak na mój gust ludziom z Vatical nie udało się za dobrze sprzedać tego pomysłu. Nawet jeśli nie zapomnieli opakować go w papierek z ładnych animacji pomiędzy poszczególnymi misjami.

Banan

PlayStation 5

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
MIÓD 5

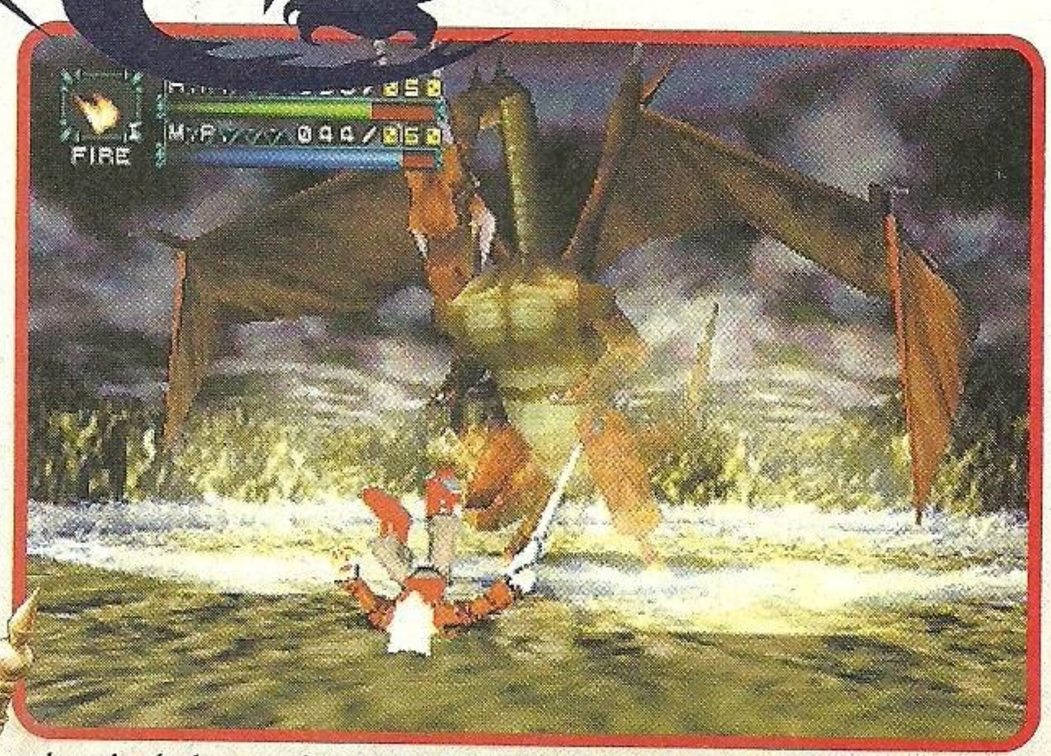
Wydawca: Vatical
Producent: Vatical
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Po zapowiedziach i screenach myślałem - wow, to będzie niezłe. Po zagraniu w import - wow, ale kupa. A teraz zagrałem w wersję PAL-owską. I wiecie co? Ta gra zadziwia mnie już po raz trzeci.

DRAGON VALOR

DRAGON VALOR w bardzo natarczywy sposób kojarzy mi się z BRAVE FENCER MUSASHI. Raz - obydwie gry cechują się prostymi modelami trójwymiarowych postaci (zarówno bohaterów, jak też przeciwników). Tylko te w MUSASHIM wyglądają bardziej estetycznie. Dwa - obydwie gry mają sporo elementów zręcznościowych, rozgrywających się w środowisku może nie do końca trójwymiarowym, ale za to dającym swobodę poruszania się we wszystkich kierunkach.
?
Już wyjaśniam. Otóż bohater przede wszystkim porusza się na boki albo do góry. Ale jeżeli kamera przesuwa się w prawo, to możemy też podbiec trochę w dół ekranu, albo trochę w górę, żeby powalczyć z wrogami lub znaleźć jakiś sprytnie ukryty przedmiot. Ot taka namiastka swobody. W sumie nie przeszkadza, a nadaje zarazem grze bardziej arcade'owego charakteru.
Trzy - obie mają pewne elementy eksploracji miast. Ale już tutaj, DRAGON VALOR boleśnie pada na buzię. Jeżeli jesteśmy w mieście, możemy zaglądać tylko do miejsc narzuconych właśnie przez fabułkę. Na przykład taki idiotyzm: po przejściu kawałka gry wszedłem do miasta i tam miałem wybór - do sklepu albo dalej w drogę. Poszedłem do sklepu, gdzie właściciel chciał kupić znalezione w czasie wojaży wino i perfumy. Ponieważ nie byłem pewny czy nie przyda się do restaurowania energii, odmówiłem sprzedaży. Wyszedłem ze sklepu, znowu znalazłem się na mapie miasta i rzuciłem okiem na kieszeń. Przeczytałem tam, że wino i perfumy są praktycznie tylko na sprzedaż. Chciałem więc wrócić do sklepu, ale niestety - z opcji zostało mi już tylko udanie się w dalszą drogę. Jeszcze dwa razy później natrafiałem na sklep, ale tam właściciele chcieli tylko sprzedawać rzeczy - nie kupować. I w ten sposób kasa, która była mi potrzebna, została zamrożona do końca tego rozdziału.
Tak - rozdziału, bo gra podzielona jest na części. I co najciekawsze - każda ma swojego bohatera. Jak to możliwe? Na początku gry nasz człowiek - Clovis dostaje miecz, którego używał poprzedni Smoczy Śmiałek (czyt. zabójca smoków). Po chwili bohater dowiaduje się, że smok zabił mu siostrę i wyrusza na jego poszukiwania. Zabija go, ale ze smoka wydostaje się inny i ucieka. Clovis poprzysięga zemstę. Pięć lat goni smoka, po drodze ratuje niewiastę, pokonuje złych rycerzy, ich szefa, potem drugiego, potem jeszcze raz tego pierwszego, a na końcu - smoka. Teraz koniec pierwszego rozdziału. Dowiadujemy się, że Clovis i Carolina mają dziecko, które zostaje przez ojca nauczone fechtunku oraz posługiwania się magią. Następnie ojciec znika, a syn staje się naszym protagonistą. On z kolei poznaje inną niewiastę, robi swoje i w rozdziale trzecim mamy już nowego potomka.
DRAGON VALOR to gra zręcznościowa. Jest sporo różnych i fajnych ciosów (choć trochę mylące jest ich wykonywanie). Przeciwnicy są różnorodni i trzeba opanować różne techniki żeby sobie z nimi poradzić. Dosyć fajni są też bossowie - szczególnie smoki. Weterani MUSASHIEGO nie powinni mieć większych kłopotów. Od biedy można mówić o elementach rpg-owych, ale tyle ich co kot napłakał. Jakieś tam dwie statystyki - zdrowie i magia rosnące po podnoszeniu odpowiednich przedmiotów. Ach, zaraz. Jest też przecież wskaźnik ataku i obrony.
Na plus zaliczyłbym nieliniowość gry. Dosyć często możemy docierać w wyznaczone miejsca różnymi drogami. Z reguły jedna z nich jest mniej, a druga bardziej trudna. Co więcej, z tymi drogami wiąże się rozwój fabuły. Albowiem na swej drodze spotkać możemy kilka niewiast i od tego zależy kim będzie potomek. Dzięki temu grę można przejść kilka razy i za każdym razem inaczej. Szkoda jednak, że postacie różnią się tylko wyglądem i odwiedzanymi lokacjami - wszystkie umiejętności, magia oraz przedmioty przenoszone są w postaci nietkniętej. A jak utrzymuje narrator - podobno kolejne przygody dzielą długie lata.
Oprawa DV do najlepszych nie należy. Muzyka w niektórych momentach jest jak z przygód Borewicza, postacie zbudowane są z zaskakująco małej liczby klocków, ale chociaż mamy różnorodne są miejsca odwiedzane przez bohaterów. Gra nie jest zbyt łatwa, ale dosyć uczciwa. Ma swoje wady, ale można uznać ją za przyzwoity tytuł.

Banan



PlayStation 6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 4
MIÓD 7

Wydawca: Sony
Producent: Namco
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

EVOLUTION
THE WORLD OF SACRED DEVICE

Porządne bitwy, zabawny design postaci i manga szerokimi strumieniami wyciekają z pierwszego rpg-a na Dreamcasta, który proponuje nam Ubi Soft.

Tak się jednak składa, że przy okazji wstępu wymieniłem też wszystkie zalety gry, z którą spędziłem kilka ostatnich, mało upojnych nocy. Niestety - z pierwszej batalii z jednym z najbardziej popularnych gatunków gier konsolowych na DeCeku, francuska firma nie wychodzi zwycięsko.
Swą kulawą angielszczyzną gra opowiada o losach krnąbrnego, nieodpowiedzialnego, ale też sympatycznego członka słynnej rodziny Launcherów - Maga. Nie maga, tylko Maga.
Mag Launcher, wraz z pomocą swej towarzyszki - Linnear Cannon, służącego - Gre Nade'a, przekomarzającej się pannicy - Chain Gun, oraz seksownej podróżniczki - Pepper zajmuje się wędrowaniem po monotonnych korytarzach starożytnych budowli, odnajdywaniem różnych przedmiotów oraz walką.
Tutaj należy się słowo wstępu. Akcja EVOLUTION rozgrywa się w dziwnym świecie, gdzie wysokiej klasy technologia przeplata się z wioskowymi sklepami i budowlami - powiem tylko, że walczy się zarówno przy użyciu młota jak też działka laserowego. W świecie tym, cała zaawansowana technologia zdobywana jest poprzez przeszukiwanie ruin i wydobywanie z nich reliktów dawnej cywilizacji. Mag zajmuje się takimi właśnie poszukiwaniami. Przedmiotami interesuje się Towarzystwo - to ono zleca poszukiwania w konkretnych miejscach, to ono także wycenia przedmioty i płaci za nie twardą walutą. Pieniądze są potrzebne do spłacania długu Launchera (jest mocno zadłużony w Towarzystwie), kupowania sprzętu oraz upgrade'owania CyFrame'ów.
No tak. CyFrame to jeden z reliktów przeszłości. Jest to biomechaniczne urządzenie, które pomaga podróżnikom badającym starożytne ruiny. CyFrame'y mają różne części, które umożliwiają różne ataki w czasie walk - Mag może przy ich pomocy kraść przeciwnikom różne rzeczy, zwalać na nich wielkie głazy, posługiwać się żywiołami ognia lub ciskać błyskawice... Duża liczba różnych kombinacji, oraz odkrywanie nowych umiejętności postaci w trakcie bitew należy uznać za udane - dzięki szerokiemu wachlarzowi zróżnicowanych cech, odrębnych dla każdej postaci, należy starannie dobierać towarzyszy podróży. Drużyna w EVOLUTION nie może bowiem liczyć więcej niż trzy osoby. Przy okazji - animacje specjalnych umiejętności są bardzo staranne i naprawdę efektowne. Nie są też w żaden sposób zerżnięte z innych rpg-ów. Słowem - ta strona gry została dopracowana. Podobnie ma się też muzyczna oprawa - kawałki są spokojne, dobrze wtapiają się w tło, a kilka utworów z chórkami jest wg mnie bardzo ładnych. Samo udźwiękowienie nie należy do znakomitych. Dość powiedzieć, że jest.
Niestety, tego samego nie można powiedzieć o fabule. Ta jest praktycznie nieobecna. Wchodzimy do miasta Pannam, idziemy do Towarzystwa, bierzemy zlecenie, szybkie zakupy i uderzamy do upatrzonych ruin (od razu mamy duży wybór). Teraz jeszcze szybka podróż samolotem i zaczyna się chodzenie po generowanych losowo korytarzach, walki z potworami (widocznymi na mapie), otwieranie skrzyń, wpadanie w pułapki i pokonywanie kolejnych pięter. Na ostatnim - save i walka z bossem. Potem powrót do miasta i znowu to samo. Gdzieś tam, cieniutko przemyka wąziutka niteczka fabuły, niemal niezauważalnie popychając historyjkę.
Autorzy po raz kolejny sięgnęli po pomysł generowanych losowo korytarzy aby móc napisać na pudełku coś w rodzaju - dwie rozgrywki nigdy nie będą takie same. No i oczywiście, nigdy nie ma dwóch takich samych rozgrywek, jeżeli tylko pominie się pewien element. Nudę.
Chodzenie po identycznych, prostych jak w mordę korytarzykach jest potwornie nudne. Walki są w porządku, ale uczucie, że nie napędzają one w żaden sposób fabuły, a jedynie ją przedłużają raczej nie poprawia sytuacji.
Nie ukrywam, że walki z bossami są w porządku i wymagają nieco strategii. Podobnie starcia z większą liczba wrogów. Dodatkowym plusem jest bardzo ładna paleta kolorów i fajne, szczegółowe projekty zarówno postaci bohaterów jak też przeciwników. Jednak wszystko to blednie w zestawieniu z byle jakimi korytarzami zupełnie pozbawionymi charakteru. Niestety, brakuje go też samej rozgrywce. A to jest w rpg-u nie do wybaczenia.

Banan

Dreamcast **5**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 4

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

TIMESTALKERS

Jak się okazuje, nie wszyscy twórcy rpg-ów wiedzą, w którym kierunku powinny dążyć ich starania...

Drugi rpg jakiego z otwartą klapką przywitał DeCek wypada dużo poniżej naszych oczekiwań. A mogło być tak pięknie.

W intrze poznajemy głównego bohatera, który zostaje zaatakowany przez potwornego gościa. Sword daje sobie z nim radę, ale przeciwnik korzysta z fortelu i ucieka w kierunku pobliskiego zamku. Sword rusza za nim w pościg, po czym zostaje przeniesiony gdzieś w czasie i przestrzeni przy pomocy tajemniczej księgi, znalezionej w zamku. Po przebudzeniu łapiemy się za sterowanie naszym bohaterem i ruszamy w jedną z najmniej ciekawych gier tego gatunku.

Sposób sterowania grą bardzo przypomina GRANSTREAM SAGA. Ten sam rzut kamery, takie same sterylne i bliźniaczo do siebie podobne korytarze... Niestety - zamiast zaskoczyć graczy oprawą graficzną o jakiej gry na PSX-a mogą tylko pomarzyć, ludzie z Climaxu chyba za bardzo się przestraszyli. I wyszła im gra, która nie zdradza swych DeCekowych korzeni. Po walce z kilkoma wrogami i schodzeniu w głąb zamku, wreszcie natrafiamy na wroga z intra, pokonujemy go i zaczyna się akcja. Okazuje się, że Sword przeniósł się w czasie i przestrzeni. Okazuje się, że jest bohaterem, który ma pomóc ludziom w zapobieżeniu straszliwej tragedii oraz spowodowaniu, że fragmenty otaczającego go świata trafią na swoje miejsce. Tak jak w układance - w świecie, do którego trafił Sword, fragmenty ziemi spadają z nieba. I w ten sposób, obok siebie zawieszone są fragmenty różnych, całkowicie obcych sobie światów. Chodzimy sobie po nich i zwiedzamy kolejne korytarze w poszukiwaniu bossów, oraz lepszych broni.

Walki - nieciekawe, z użyciem pola i szachowego po nim się poruszania.

Wszystko odbywa się na zasadzie utartego schematu. Bieganie po korytarzach, tłuczenie wrogów i to wszystko w atmosferze ogarniającej nudy. I graficznie i fabularnie - o wiele ciekawiej przedstawia się EVOLUTION. Nawet pomimo, że w TIMESTALKERS są bardzo dobre i przejrzyste menusy, oraz fajne szkice postaci przy dialogach. Ponad to jednak nie wybija się nic. Słaba próba.

Banan

Dreamcast 4

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
MIÓD 4

Wydawca: Sega
Producent: Climax
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

RHAPSODY
A Musical Adventure

Ile razy zdarzyło się wam spojrzeć na grę i powiedzieć, że to śmieć? A ile z nich potem wciągnęło was to tego stopnia, że nie mogliście się od nich oderwać? Tak właśnie było w moim przypadku z RHAPSODY...

RHAPDOSDY to erpeg, który swoim wyglądem przypomina nieco LUNAR SSS. Jednak prezentacja Rapsodii wypada lepiej w oczach gracza.

Po odpaleniu gry w konsoli na mojej twarzy zakwitł uśmiech niedowierzania. Czy ci Japończycy poszaleli już do końca? Przecież to gra dla trzyletnich bobasków. Po kilku godzinach zmieniłem zdanie.

Bohaterką jest młodziutka dziewczyna, której w głowie latają tylko kolejne miłostki. Została jednak obdarzona przez naturę wspaniałym darem. Jeśli chce, potrafi rozmawiać z zabawkami, które jej wiernie służą.

Gra rozpoczyna się, gdy nasza pupilka spotyka swojego wymarzonego księcia, i oczywiście zakochuje się w nim. Jak się okazuje, nie jest w tym odosobniona.

Generalnie cały scenariusz jest dosyć banalny lecz oczywiście nie w tym jego siła. Mistrzostwem świata są dialogi, które co minutę powodują wybuchy śmiechu u gracza. Oczywiście u tego, który zna język angielski. Warstwa fabularna jest po prostu wspaniała.

Trzeba przyznać, że jako erpeg RHAPSODY także się spokojnie broni. Dość nowatorsko został rozwiązany system walki. Jest oczywiście turowy, jednak posiada pewną ciekawostkę. Potwory, z którymi walczysz mogą się do ciebie przyłączyć, co powoduje że twoja drużyna rozrasta się w małą armię. Oczywiście jednocześnie możesz prowadzić tylko cztery postacie.

Silną stroną RHAPSODY jest oprawa. Zarówno grafika jak i muzyka stoją na najwyższym poziomie pośród dwuwymiarowych erpegów. Wszystkie tła są ręcznie malowane i bogate w szczegóły. To samo można powiedzieć o muzyce, która bardzo przyjemnie przygrywa w tle (nie, muzyka nie jest ręcznie malowana). Poprzez tę otoczkę infantylizmu przedziera się całkiem poważna i przy okazji bardzo miodna gra. Jeśli pokończyliście już te wypromowane tytuły serdecznie polecam RHAPSODY. Po godzinie nie odejdziecie od konsoli. A może grające dziewczyny odnajdą w tej małej swoją bohaterkę na miarę męskich Squalli i Cloudów?

Brat

PlayStation 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Atlus
Producent: Atlus
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Threads of Fate™

NAJLEPSZA MOIM ZDANIEM PSX-OWA ZRĘCZNOŚCIÓWKA Z MAŁĄ DOMIESZKĄ RPG-A DOCZEKAŁA SIĘ SEQUELA. I CHOCIAŻ NIE SPOTKAMY TUTAJ ANI KRNĄBRNEGO MUSASHIEGO, ANI NAWET GEJA SHANKY'EGO - TO JEDNAK PODOBIEŃSTWA WIDAĆ GOŁYM OKIEM. I BARDZO DOBRZE.

Jest spora szansa, że nie mieliście okazji zagrać w BRAVE FENCER MUSASHI (N+6). A szkoda. Jest to bardzo fajna, mająca charakterystyczną i bardzo moim zdaniem stosowną atmosferę. Zdeformowaną, mangowatą i staranną, nawet pomimo swej pozornej prostoty.

Piszę o tym wszystkim dlatego, że TOF zawiera w sobie niemal wszystkie cechy poprzednika. Z wyjątkiem świetnego dubbingu, który w MUSASHIM stał na bardzo wysokim poziomie. Że tak krotochwilnie powiem - TOF jest na sprawę dubbingu głuchy. A szkoda.

W grze pociągnięte są dwa zazębiające się ze sobą wątki przygód. Z jednej strony mamy księżniczkę Mint, a z drugiej - młodego chłopaka Rue. Zwykle slapstickowy humor, jakim legitymują się filmy anime nie bardzo mi odpowiada. Głośne okrzyki, szeroko rozdziawione buzie, i to charakterystyczne trzepotanie rękami w powietrzu na sekundę przed upadkiem, nie podobają mi się i tyle. Ale ludzie stojący za tworzeniem postaci w TOF odwalili kawał bardzo porządnej roboty przy projektowaniu najbardziej zabawnej i charyzmatycznej postaci, z jaką miałem ostatnio do czynienia.

Mint jest o wiele bardziej kapryśna niż Musashi. Poza tym, jest choleryczna, złośliwa, podstępna, rozwydrzona i przebiegła. Tylko, że nie wszystko jej wychodzi.

Obraźliwe teksty, którymi obrzuca wszystkich, którzy z jakichś przyczyn ją irytujących, groźby zbicia na krwawą pulpę i nieudolne zamachy są doskonale wyważone i praktycznie za każdym razem, kiedy w scenariuszu Rue pojawiała się "groźna" Mint - śmiałem się. Z głębi serca rechotałem patrząc jak ciągle coś jej nie wychodzi. Chociaż kilka razy pokazała pazurki...

W skrócie scenariusz Mint wygląda tak - ponieważ zachowywała się zupełnie nieodpowiednio jak na następczynię tronu przystało, Rada uznała, że zamiast niej sukcesorem będzie jej młodsza, nienagannie zachowująca się siostra - Maya. Mint próbowała postawić się Mayi, ale ta odparła atak starszej siostry przy pomocy potężnej księgi - jednego z pozostałych na ziemi Reliktów, które bardzo dawno temu stworzyli potężni czarownicy. Mint postanawia więc wyruszyć na poszukiwanie innego, potężniejszego Reliktu, który pozwoliłby jej na pokonanie siostry i rządzenie światem. I to są jej słowa.

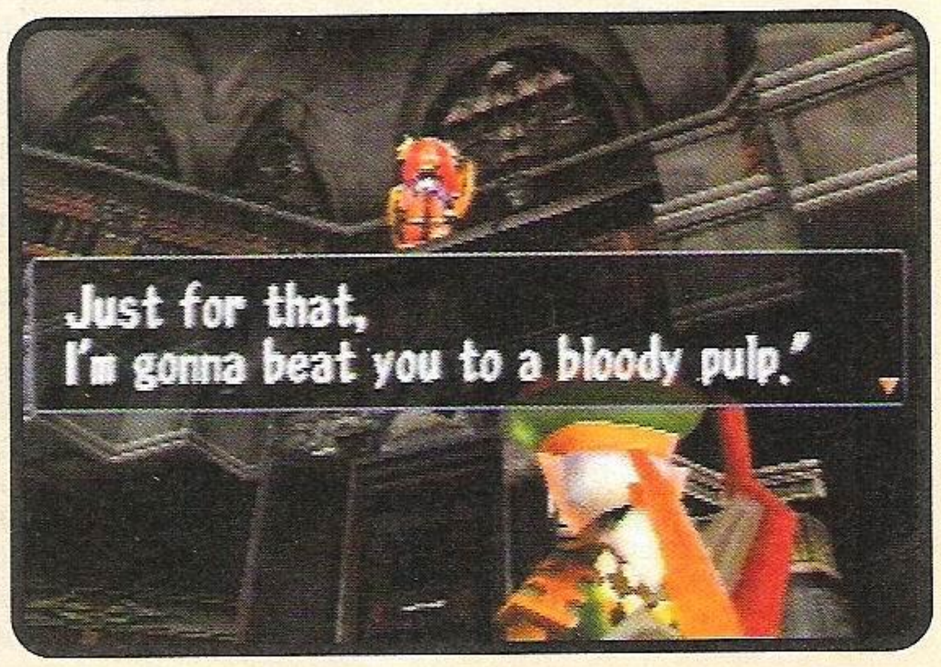
Scenariusz Rue jest bardziej poważny, choć dosyć częste spotkania z Mint, która depcze mu po piętach, bardzo go ubarwiają. Chłopak wyruszył na poszukiwanie Reliktu, ponieważ chce ożywić zabitą przed trzema laty Claire. To ona przyjęła go do siebie, kiedy pojawił się pewnego dnia u drzwi jej domu nieprzytomny i błąkający się bez celu. Rue jest zdeterminowany i bezgranicznie odważny. No i poza tym potrafi zmieniać się w postacie zaszlachtowanych przez siebie potworów. Wszystkich, za wyjątkiem bossów.

Sposób grania zależy od tego, którą z postaci wybierzemy do zabawy. Bez względu na to, którą będziemy grać - historia będzie opowiadana w ten sam sposób, ale już sama walka odbywa się zupełnie inaczej.

Mint jest całkiem niezła w posługiwaniu się magią, mającą różne kolory oraz różne dopałki do swoich czarów. W rezultacie można kombinować - najpierw decydujemy się na kolor czaru, potem na to z jakim atrybutem go wykorzystamy i dalej pozostaje już tylko rzucanie. Czarów jest sporo, ich efekty - rozmaite, a sam interfejs - pierścień, z którego wybieramy kolor magii oraz jej rodzaj, jest bardzo wygodny. Oprócz magicznych ataków Mint ma też dwie obręcze, z których pomocą doskonale daje sobie radę z pośledniejszymi przeciwnikami.

Jak to w świecie gier bywa, czary pochłaniają punkty magii. Na szczęście autorzy postanowili nie utrudniać zabawy i uzupełnianie paska MP odbywa się poprzez tłuczenie przeciwników. A do tego Mint ma właśnie obręcze. Poza tym, pokonani przeciwnicy czasami po śmierci gubią flakoniki ze zdrowiem lub punktami magii.

Nieco inaczej przedstawia się sprawa z Rue'm. Ten w zasadzie opiera się na swoim bardzo użytecznym toporze, który nota bene bardzo fajnie wygląda. Gdy nasz młodzieniec pokona jakiegoś nowego potwora - ten upuszcza swoją monetę. Wystarczy teraz podnieść pieniążek i Rue może transformować się w bestię. Sami domyślacie się jakie otwiera to przed nami możliwości.



Każda ze scenerii, w jakiej toczy się akcja ma po kilka charakterystycznych potworów, z których każdy ma własne ataki oraz umiejętności. Poza tym niektóre monstra radzą sobie z innymi o wiele lepiej niż Rue we własnej postaci. Podstawowym ograniczeniem jest to, że Rue przechowuje w pamięci tylko cztery ostatnie rodzaje potworów. Dlatego trzeba uważać, bo przypadkowe zabicie jakiegoś przeciwnika w ferworze walki może spowodować jego zaabsorbowanie i wyparcie innej formy, która jest akurat potrzebna. A pewne fragmenty drogi są nie do przebycia bez pewnej formy (oprócz tego niektóre formy są niezbędne, jeżeli chcemy odkryć sekrety).

Specjalne ataki potworów zużywają magię, którą Rue zdobywa w taki sam sposób jak Mint. I to by było na tyle w tej kwestii.

Cała gra skupia się wokół podróży naszych bohaterów w lokacje otaczające centrum, które stanowi miasto Carona. Są w nim sklepy, bar, hotel, kościół oraz kilka osób pomocnych w naszych questach. W hotelu się śpi, w sklepach kupuje się usprawnienia, w barze - koktajle napełniające pasek magii, ale najważniejsze jest to, że we wszystkich tych miejscach spotyka się ludzi, z którymi rozmawiamy o ważnych sprawach. I co najważniejsze - rozmowy te są ciekawe. Albo dowiadujemy się o jakichś szczegółach dotyczących następnego miejsca do eksplorowania, albo czegoś zabawnego o parze nieudolnych zakapiorów próbujących terroryzować okolicę, albo o czymś jeszcze innym...

Wszystko w Caronie jest bardzo drogie, nawet jeżeli znajdziemy specjalne przedmioty w zamian za które sprzedawcy dają zniżki. Na szczęście w tym momencie wchodzą potwory - ich monety można sprzedawać w sklepie (a że potworów ubija się tu na kopy - odradzają się - to i kasa płynie szerokim strumieniem).

Nietypowo rozwiązane zostały sposoby podnoszenia statystyk oraz kontynuacji.

Oprócz monet potworów można też znajdować porozrzucane tu i ówdzie monety - brązowe, srebrne, złote i platynowe. Kiedy ginie nasz bohater mamy możliwość rozpoczęcia w tym samym miejscu wykorzystując jedną z monet - brązowa odnawia całe życie oraz 1/4 MP, srebrna - całe życie i 1/2 MP itd. Oszczędza to kłopotów.

Z kolei dojrzewanie naszego bohatera odbywa się w jakiś dziwny sposób - pasek HP rośnie co jakiś czas o punkt czy dwa. Tak sam z siebie. Żadnych poziomów, tylko co jakiś czas niezauważalnie wydłużają się paski.

Podróże do ruin, w których znajdują się artefakty niezbędne do kontynuowania questu odbywają się automatycznie - wystarczy podejść do bramy głównej i wybrać cel wędrówki.

Gra ma prostą i niezbyt szczegółową grafikę, ale wygląda dobrze. No może poza cukierkowo-różowym światem Mel. W sumie graficznie tytuł nie poszedł w stosunku do Musashiego naprzód. Wszystko stało się bardziej klockowate i większe, poza tym kamera trzyma się bliżej postaci. Ale zasadniczo nie można czepiać się jej pracy. Skoro już przy grafice jesteśmy - fajnie zaprojektowani są bossowie. No i postać szermierza Roda.

Muzyka odstaje w dół - kawałki są zwykle bardzo krótkie i mocno zapętlone, a ten moment z trzema mini grami u Mel wnerwi was na maksa. Niestety - nie jest najlepiej.

Największa wada to niezbyt długi czas potrzebny do jej skończenia. W sumie, na obydwa questy wystarczy jakieś 20-30 godzin i to ta druga liczba, jeżeli macie spore kłopoty z bossami.

Ale ogólnie - polecam. To naprawdę dobry tytuł, a po skończeniu gry obydwoma postaciami można pobawić się od nowa, z trudniejszymi wrogami.

Banan

PlayStation **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 6
MIÓD 9

Wydawca: EA Square
Producent: Squaresoft
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

VANGUARD BANDITS to kolejny tytuł, który usilnie próbuje załatać lukę po FF TACTICS. Jednak to, że popyt na rynku jest ogromny nie znaczy, że gracze kupią największy chłam spod znaku taktyki. Czy VB może czuć się godnym następcą?

VANGUARD BANDITS

Czyż to nie zadziwiające, że tak wielki przebój jak FF TACTICS nie doczekał się żadnej kontynuacji? Bardzo jestem zawiedziony tym stanem rzeczy, gdyż ta gra jest w pierwszej trójce mojego prywatnego rankingu. Chodzą słuchy, że bardzo słabo się sprzedała w Ameryce. Nigdy nie zrozumiem Amerykanów...

Ale wracajmy do tematu. Jak już się zapewne domyślacie, mamy do czynienia z kolejną strategią z podziałem na tury. Bohaterami gry jest grupka młodych ludzi, którzy zbuntowali się przeciwko feudalnej władzy. Jak to zwykle bywa, drogi graczu, staniesz się obrońcą uciśnionych.

Schemat zabawy jest klasyczny. Rdzeniem gry są bitwy, które toczą się w trójwymiarowym środowisku. Twoja ekipa może mieć różne zadania, takie jak ochrona, uratowanie jakiejś osoby czy też zwykłe wycięcie w pień przeciwnika. Każda z postaci opisana jest kilkoma współczynnikami, znanymi wszystkim erpegowcom. W zależności od wysokości tych statystyk, nasz bohater jest rzeczywiście bohaterem lub też lamusem. Za każdą potyczkę otrzymujemy doświadczenie, w oczywisty sposób wpływające na dalsze losy naszych milusińskich.

Muszę przyznać, że gra VANGUARD BANDITS zawiodła mnie w zbyt wielu aspektach, abym mógł ją ukończyć. Po pierwsze - scenariusz jest mdły i nudny. I nie chodzi mi o to, że znowu ratujemy świat (czy akurat tym razem kraj) od zagłady. Istotniejsze są dialogi, które są zwykłe i kompletnie bez polotu. Nie będę cytował, ale czułem się jakbym oglądał brazylijski serial. Od każdej z postaci, którą kieruję, wymagam odrobiny charakteru i poczucia humoru. Niestety nie uświdczyłem w VB ani jednego, ani drugiego.

Gdy już przekopiemy się przez zbyt długie przerywniki, dochodzi do jakiejś bitwy. Jej dynamika przypomina żółwia na setnym kilometrze megamaratonu. Dostęp do odpowiednich komend w menu jest mało intuicyjny. Chyba oczywiste jest, że po ruchu będę chciał zaatakować. A tu nic z tego, sam muszę żmudnie przestawiać kursor na atak i koniec tury. Po każdym ciosie akcja jest przenoszona na trójwymiarową arenę, gdzie widać zadawany cios i pada kilka słów z obu stron. Pomysł ciekawy jest tylko raz, potem taki stan rzeczy budzi zniecierpliwienie. Między każdą z misji możemy zawitać do sklepu, pogadać z przyjaciółmi lub wybrać się w dalszą drogę. W tej materii w VB nie ma nic nowego.

Oprawa stoi na przyzwoitym poziomie. Na pochwałę zasługuje pełen hi-res, nawet podczas animowanych wstawek. Niestety, błąd leży nie w technice wykonania obiektów lecz w ich koncepcji. Wszystkie elementy krajobrazu silą się na jak największy realizm, co stareńkiemu PSX'owi nie wychodzi zbyt dobrze. Dom w oddali niby wygląda realnie ale widać, że to tekstura. Zdecydowanie wolę małe deformacje, które wymuszają na graczu pobudzenie wyobraźni.

Nie do przyjęcia jest muzyka. Zaaranżowana i zagrana z taką nachalnością, że męczy ucho już po dziesięciu minutach. W grach nie ma już miejsca na lansowanie ścieżki dźwiękowej jako oddzielnego aspektu. Zawsze soundtrack buduje klimat, a o tym z VB nie można tego powiedzieć. Jak widać nie mam zbyt pozytywnych odczuć co do tej produkcji. Nie ukrywam, że oceniam według standardów wyznaczonych przez Square. Zdecydowanie wolę ukończyć FINAL FANTASY TACTICS lub FRONT MISSION 3 niż wydać pieniądze na VANGUARD BANDITS. Choć gdybym był milionerem, może sytuacja wyglądałaby inaczej...

Brat

PlayStation 6

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: Working Designs
Producent: Bandai
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

MAGAZYN KOMIKSOWY produkt PRZEDSTAWIA:

AURORA

BLACK or WHITE

PRODUKT #4 JUŻ WE WRZEŚNIU, A W NIM:
OSIEDLE SWOBODA, JAK KASIA RATOWAŁA ŚWIAT, BIEGUNKA, KOT PAZUR I AURORA.

SZUKAJ NAS W:
EMPIKACH,
KIOSKACH
I SALONACH
PRASOWYCH.

artwork by:
J. Michalski
A. Janicki

POCKET

Hi! Dziękujemy wszystkim za e-maile, pozdrawiamy! POCKETTO & POCKETIENNE (aplauz!)

news - news - news - news - news - news

Electronic Arts pracuje nad rpgiem, w którym grać się będzie dinozaurem. Dinozaurek będzie miał współczynniki, będzie rósł w siłę i zdobywał nowe umiejętności. Tytuł: DINOSAURUS. Khem... A może już starczy tego dinozaurowania?...

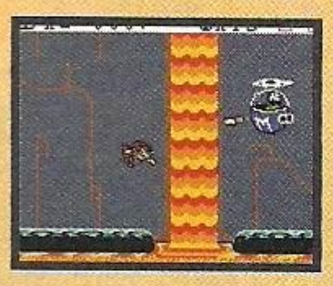
Jeszcze nie zdążyliśmy nacieszyć się jedynką, a tu już drugi CROC nadchodzi wielkimi krokami... albo crocami.

Disney zwiędnie widząc co z wyświetlaczem GameBoya COLOR robi SHANTAE, najnowszy platformerek kolesi od XTREME SPORTS. Będą kilkuekranowe areny walki (vide ten zmontowany) i wypalające gałki oczne kontury. XS rządzi bezdyskusyjnie, SHANTAE skazana na sukces?

Zaczęło się wielkie rżnięcie z Pokemona. ROBOPON to kolejny klonik. Tym razem robociki i najgorsze w tym wszystkim jest to, że i plan akcji i walka... wszystko wygląda tak samo. Ja bym się chyba wstydził tak bezwstydnie kopiować. Dziwny świat. No nic - poczekamy aż wyjdzie.

VicariusVisions, odpowiedzialne za SNOCROSS i VIGILANTE 8 na GBC, wzięła się teraz za SPIDER-MANA. Zważywszy na fakt, że dwa poprzednie tytuły to crapy niemożebne, jesteśmy "dobrej" myśli. Żadne obietnice nas nie ruszają (a ma być np. Venom i Dr Octopus). Chcemy to zobaczyć. Ojjjj...

HARLEY DAVIDSON: RACE ACROSS AMERICA może rozgrzać każdego faceta. Niestety screeny chłodzą. Cały świat wolałby, żeby ta gra się nie ukazała. Litości, litości. Nie dajcie się zwieść tytułem.



POWER PUFF GIRLS (czyli po naszemu Atomówki) są pierwszym uderzeniem smoka kreskówkowego jakim jest Cartoon Network. Gra ukaże się wkrótce na GBC, a ukryte opcje będzie można odkrywać za pomocą haseł podawanych na antenie programu Cartoon Network. Ostra zagrywka.

GRANDIA: PARALELL TRIPPERS pojawi się na GBC. News tak cieplutki, że nic poza tym nie wiadomo. Co to się zaczyna dziać? Aż ciężko przewidywać co stanie się za miesiąc, nie?

Konami przyznała się, że chce wydać na GBA SILENT HILL. Powiedziane zostało, że ta platforma jest wystarczająca, by oddać klimat gry. Pierwsze screeny z GBA już znacie. Ale pełne możliwości lepiej zna Konami. Skoro więc tak mówią...

Ufff... Nie zgadniecie w kogo wcielacie się w grze FGB. Otóż bohaterem jest worek mąki. A gra typu zręcznościowego z elementami przygodowymi. No brawo. Ciekawe czy też taki worek mąki zadaje sobie pytania: skąd się wziąłem i kim się stanę?

Brygada w składzie Pocketto i Pocketienne dokonała wglądu w filmy z superprodukcji TYRANNOSAURUS REX - pierwszego shootera fpp na konsolki ręczne. Wnioski są jednoznaczne: to chyba nie ma sensu. Nie ma radochy z łażenia po pustych pomieszczeniach z gołymi scianami, gdzie raz na rok pojawi się jakaś kupa mięsa do odstrzału. Sugerujemy delikatnie, żeby poczekać na GBA z takimi eksperymentami.

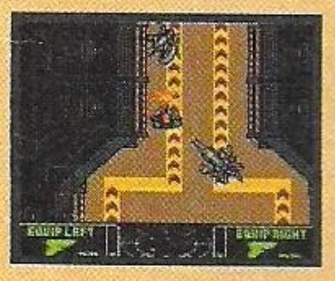
Kolejny RAYMAN ukaże się już na GBA. Ubi Soft kończy prace nad wersją na PS2, a potem nasza nowa konsolka. Czy RAYMAN znów podniesie poprzeczkę? Koderzy są pewni, że tak.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 nadchodzi wielkimi krokami. Będzie ładniejszy i większy (12 zawodników). Wiadomo już, że podtrzyma tytuł najlepszego skatera na ręczne konsolki. Premiera to tylko kropka nad "i".

W planach ACTIVISION (a mówimy już o GBA) znaleźć można kilka ciekawych tytułów (jak na przykład DOOM). Jednakże najbardziej ruszyła nas informacja, że chłopaki myślą nad zrobieniem TENCHU. Heh... Zapowiada się jeżdżenie autobusem od pętli do pętli.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES i ARMY MEN AIR COMBAT ciągną jak muchy za nowym rynkiem. Pierwsze ARMY MENy z fotela mnie nie zrzuciły. Tym razem niewielkie szanse ma AIR ATTACK. SH zostało chyba na starym poziomie.

Pamiętacie SAN FRANCISKO RUSH 2049 na Atari? Jest robione na GBC. Pierwsze screeny już pokazują mknące po nowoczesnych torach samochody (rzut izometryczny) i zapowiadać mogą nawet niezłą zabawę. Czekamy.



ALIENS: THANATOS ENCOUNTER to gierka mająca bazować na ostatnim "Obcym". Jedna z 5 postaci do wyboru, widok z góry i jazda. Nie wiadomo jeszcze jak pani Weaver na to wszystko zareagowała i czy wystąpi w grze.

w przygotowaniu

ALONE IN THE DARK

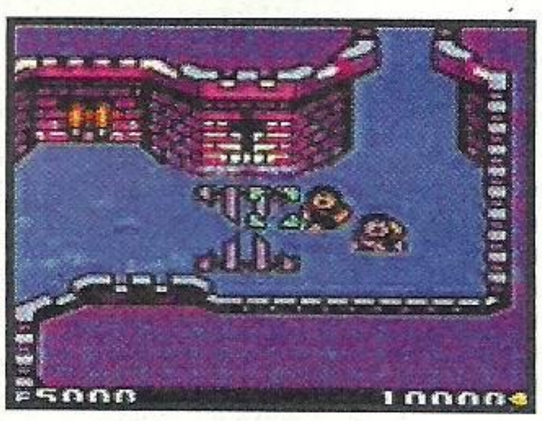
Już wiadomo, że wyjdzie i wiadomo, że wygląda cudownie. Będzie miała mnóstwo wspólnego z wersją PCtową - niektóre tła są wręcz konwertowane. Koderzy twierdzą, że w pracy bardzo pomogły im efekty, które już uzyskano przy zamkniętym na razie projekcie RESIDENT EVIL na GBC. A teraz nieco o tym co widać. Otóż tak mają wyglądać sceny z gry na GBC. Dziennikarze specjalnie dzwonili do Infogrames, żeby to potwierdzić. Niektórzy do dziś nie wierzą. Ponad 200 barw na ekranie, hi color, a do tego animacja, nowatorski (to wciąż tajemnica) system walki, zwierzaczki (np. nietoperze w lesie). Wychodzi więc na to, że koderom z Infogrames udało się przełamać klątwę horrorów na GBC. Steve Lies, jeden z koderów twierdzi, że RESIDENT EVIL ze swoimi 24 kolorami na ekranie nie mógł się ukazać, bo nie trzymałby napięcia. Ale oni są spokojni. Będą okazje, gdy na ekranie GameBoya Color, w grze ALONE IN THE DARK pojawi się ponad 2000 kolorów. Ughhh... Czary czy co?

WARLOCKED

KONSOLA
GBC

WYDAWCA
Eidos

OCENA
10/10



Widzicie ocenę? Nikt się tego nie spodziewał! Nawet ja. Wiedzieliśmy, że WARLOCKED może zarządzić, ale, że aż tak?! Otóż jest to strategia czasu rzeczywistego. Tak, tak. Na planszy zameczek i chłopi. Każesz im zbierać drewno, szukać i wydobywać z kopalni. Kiedy podrośniesz w siłę budujesz sobie baraki, szkolisz magów, walczysz, handlujesz, politykujesz. A wszystko to na małym ekraniku GameBoya Color. Do tego jeszcze dodajcie digitalizowany dźwięk (ludki drą się: "We are under attack!", "Yes, sir!"), ponad dwadzieścia misji, opcję pojedynku przez kabel albo podczerwień i animację, która - mimo tego wszystkiego - jest jedną z najładniejszych jakie widziałem na GBC. Nie do wiary, prawda? Usiadłem do tej gry na chwilkę i utknąłem na pół dnia. A miałem co robić!
Bezdyskusyjnie jedno z największych odkryć tego roku. Może - jak na to do jakiego stopnia wciąga, gra jest nieco krótka (jak noc zawalić, to się przejdzie), ale do grania w autobusach czy pociągu? Niebo, powiadam wam! Ech... i nawet można zaznaczać całe oddziały do kierowania naraz... Niesamowite.
[Pocketto]

CzArNy KąCiK PoCkEt

Oto kącik, w którym będziemy pisać o grach ewidentnie słabych, na które nie powinniście wydawać kasy. Szkoda na ich recenzje miejsca w POCKECIE, a tytuły często mogą kusić.

■ **MASK OF ZORRO** [GBC] - Tragedia. Zorro rusza się może i fajnie, ale nie powalczysz, ani nie poskaczesz. Po prostu gra jest cieniasta, a walka i celowanie w platformy losowe. Ani muzyka, ani grafika. Nic! [3/10]

■ **ECW ANARCHY RULZ** [GBC] - Co to jest?!? Założę się, że każdy z czytelników N+ zrobiłby lepszą grę mając takie środki jak koderzy tej gry. Taka tragedia, że szkoda w ogóle o tym pisać. Ani walczyć, ani chodzić. [1/10]

■ **F18 THUNDER STRIKE** [GBC] - Miał być symulator. Jest małe niebieskie okienko, nad którym nie masz absolutnie kontroli. Nie winię nikogo, że zaczyna taki projekt, ale - że go kończy. [2/10]

■ **X-MEN: MUTANT ACADEMY** [GBC] - Jak się nie narobić mordobić, a zrobić? Popatrzcie na przykładzie tej gry (najlepiej w sklepie). Animacja, sterowanie, supery - wszystko. Zapomnijcie najlepiej w ogóle. [4/10]

Heroes Of Might&Magic

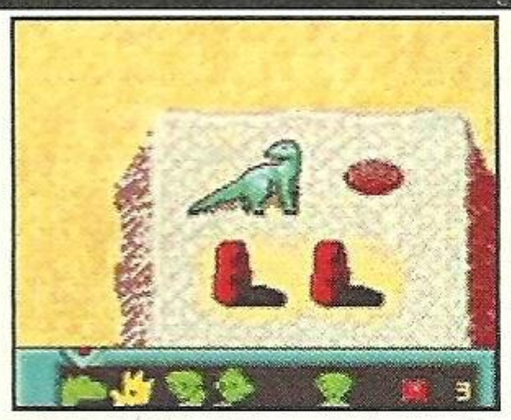
KONSOLA GBC

WYDAWCA 3DO

OCENA 8/10

Kochani, oto gwiazdkowy prezent w sierpniu dla wszystkich miłośników HM&M! Firma 3DO zadbała i o nas, konwertując na Kolorowego Grajchłopca ów cud nad cudy. Ogólnie rzecz biorąc, przeniesiono wszystkie opcje z ostatniej wersji na PC i obowiązują te same reguły gry. Dla niewtajemniczonych: o co chodzi? Strategia, turówka, fantasy. Pozbyć się przeciwników, samemu nie zginąć, gromadźić bogactwa, odkrywać nowe tereny... Wszystko razem i mamy godną strategię.
Grafika może nie powala, niemniej wszystko jest czytelne i, na swój sposób, eleganckie. Tak więc mamy i małe ludziki, koniki, potworki, budowle, wojska, baśniowy teren i radości na długie godziny. Rzecz jasna - nie jest to gra dla dzieci. Nagromadzenie elementów taktycznych, umiejętnej strategii gospodarczej, negocjacji - to wyklucza z zabawy maluchy. Ale co tam - mają kupę swoich zabawek. Niech więc wszyscy wiedzą, że obok WARLOCKED mamy na GBC także HEROES OF MIGHT AND MAGIC. Dwie wspaniałe strategie. **[Pocketienne]**

DINOSAUR



KONSOLA GBC

WYDAWCA Disney

OCENA 6/10

Cóż, spodziewaliśmy się czegoś lepszego. Dużo lepszego. Tym razem jednak Disney nie włożył w tę grę całego serca i od razu widać. Pierwsze na co zwraca się uwagę, to fakt, że poziomy są ubogie, a bohaterowie mało dynamiczni. Właściwie cała gra jest jakaś ospała. Ale od początku. Gramy - rzecz jasna - dinozaurem. I na początek prościutkie misyjki: znajdź kogoś, zaproś do zabawy. Masz w ten sposób w końcu całkiem pokaźną grupkę zwierzątek, z których każda potrafi coś, czego nie umie inna. Na przykład jedni przepychają kamienie, a drudzy są niezwykle szybcy. I tak - uzupełniając się brną przez grę. Ciężko - poza tym co napisałam - narzekać na stronę techniczną. Kolorowo, estetycznie, ale niestety zbyt wolno.
Proponuję więc najpierw gdzieś pograć w DINOSAUR przez chwilkę, a potem dopiero podjąć decyzję o kupnie. Mnie jakoś wyjątkowo gra się nie podoba. (Ale po negocjacjach dajemy 6 za pomysłowość - Pocketto i Pocketienne). **[Pocketienne]**

TRICK BOARDER

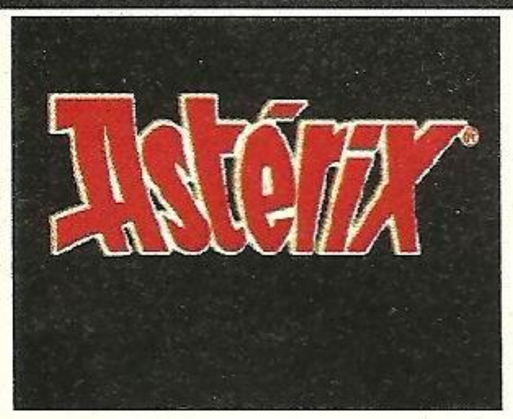
KONSOLA GBC

WYDAWCA Natsume

OCENA 7/10

Wreszcie jakiś snowboard, o którym warto pisać. 8 zawodników, każdy scharakteryzowany trzema cechami. Do tego tory i jazda. Niby wyscig, ale z bajerami. Oprócz tego, że przeszkody, trzeba jeszcze mieszać na desce. Największy wic polega na tym, że jeśli podczas wyścigu wykonasz jakiś niezły manewr, punktowany wysoko, nagle wśród gwizdów zachwytu publiczności następuje zbliżenie-stopklatka na twojego szalejącego zawodnika. Konkretny patent - brawa za pomysł. Testy na dwóch graczy przyniosły efekty równie zadowalające.
Jednakże wciąż nie jest to spójna propozycja. Snowboardy na GBC wciąż nie dają takiej radości jak powinny. Brak im jeszcze klimatu. W samochodach coś się ruszyło - vide LE MANS, czy WACKY RACES, która poszła jego śladem. Snowboardy jeszcze stoją. Jeśli więc czekasz na rewolucję, przytrzymaj kasę na chwilę w portfelu. 7 za to, że to jeden z najlepszych snowboardów jak dotąd. Szkoda, że niewiele nowego wnosi.
[Pocketto]

Asterix: Search for Dogmatix



KONSOLA GBC

WYDAWCA Infogrames

OCENA 7/10

Honor platformerków ratuje w tym miesiącu bezdyskusyjnie ASTERIX. Przede wszystkim barwnie, rzetelnie wykonana gierka zręcznościowa. Mamy do wyboru dwie postacie (wiadomo: Asterix i Obelix) i pokonujemy trasę zbierając po drodze monety i literki własnego imienia (piszę o tym tak dokładnie, bo rżnie żywcem m.in. z HERCULESA na PlayStation). A po drodze wysyłamy piąchą legionistów rzymskich w niebo. Jak to u Asterixa. Oprócz tego mamy w programie kilka mini-gierek. I zręcznościowych, i logicznych. Tak więc jeśli sami nie mamy ochoty babrać się w skakaniu po wesolutkich poziomach, możemy zostawić zabawę młodsym, a dla siebie wyskrobać czas na rozgrywkę logiczną np. w tak zwane "memorki". Grafika, a zwłaszcza jej pomysłowość same promują ten tytuł. Wygląda naprawdę bajecznie, ciągnąc w stronę maestrii graficznej Disneya (no, może z wyjątkiem DINOSAUR). Jest w co pograć i na co popatrzeć, tym bardziej, że nie zapowiada się żaden platformer-rewolucjonista w najbliższym czasie. **[Pocketto]**

WACKY RACES

KONSOLA GB

WYDAWCA Infogrames

OCENA 7/10

Pamiętacie "Zwariowane Wyścigi" wytwórni Hanna Barbera? Jaskiniowców ścigających się na wielkim kamieniu z kółkami, wiecznie malującej się i pudrującej panienki w różowym samochodziku, braci z mafii ściśniętych w starym gruchocie i facecika z psem, którzy zawsze kantowali? Nie wiadomo po co się ścigają, ale wiadomo, że będzie hmm... Dziwnie. WACKY RACES to jednak gra lepsza, niż wam się wydaje. Po pierwsze - owszem - pojazdy dziwne. Ale nie chodzi tu o wyścig. Po drugie, grafika wesoła i zabawna, a po trzecie dźwięk. Jeden z bardziej zabawowych jakie słyszałem. No i na koniec meritum, czyli chodzi o to, że zbiera się na torze bonusy i wywala w oponentów: przyspieszenia, bomby, miny, plamy oleju. Wygląda to jak taki ROLLCAGE na GBC. A do tego wyścig zrobiony bardzo ładnie. Niestety - nie dostrzegłem opcji dla dwu graczy i to obniża nieco ocenę. Jest za to kilka ukrytych torów i postaci, a więc to, co konsolkowcy lubią chyba najbardziej. **[Pocketto]**

CROC

KONSOLA GBC

WYDAWCA EA

OCENA 6/10

A wrzasku było wokół tej gry... A krzyku! I oto mamy CROC na GrajBoya. Okazuje się jednak, że zamysły koderów popłynęły gdzieś w dal siną, na małym, szybkim stateczku, a zostało to, co potrafili naprawdę zrobić. Zwykły platformerek, którego od zapomnienia ratują chyba tylko mini-gierki wstawione w środek jako bonusy. Postać tytułowego Croca maleńka, porusza się jak pchełka i do tego - mówiąc szczerze - animowana średnio. Żeby nie wzmiankowane mini-gry rzekłbym, że to sztandarowa zręcznościówa. I to dość trudna: ciężko wcelować małą, zieloną pchełką w nie-dużą, ruchomą platformę. Stąd też Croca uważać należy za wielki, przegrany tytuł. Za trudna dla dzieci, nie ma nic wciągającego dla dorosłych ani młodzieży. Wygląda na to, że szef grupy powiedział koderom: "Dobra. Rozumiem, że nie potraficie zrobić nic rewelacyjnego. To zróbcie chociaż taką grę, żeby się z nas nie śmiali. Niech zapomną szybko, ale się nie śmieją". I zrobili. Voila. Raczej nie kupujcie. **[Pocketto]**

THE LEGEND OF DRAGOON

PRZED WAMI OPIS DO JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH GIER RPG MINIONYCH MIESIĘCY. MIŁEJ ZABAWY!

txt: BRAT

POCZĄTEK

Obejrzyj początkową scenę i poznaj Rose. Podziwiaj jej urodę bo nie zobaczysz się z nią szybko. Wróć do wioski i przeskocz przez płot. Podejdź do skrzyni i wyjmij przedmiot. Może zaatakować cię dwóch żołnierzy. Po walce z nimi podejdź do staruszka leżącego na ziemi i porozmawiaj z nim. Dowiesz się, że twoja przyjaciółka Shana została porwana. Idź dalej, pod ścianą jednego z domów leży kolejna ofiara napaści. Podejdź do rannego i zamień z nim kilka słów. Pojawi się przywódca żołnierzy, czeka cię walka z bossem.

Boss: Commander: 20 HP, Knight of Sandora x2: 4~5 Hp

Proponuję załatwić także pomocników dowódcy, dostaniesz więcej przedmiotów po zakończeniu walki. Po potyczce porozmawiaj jeszcze raz z merem, następnie wejdź do budynku za nim, powinny pojawić się dzieci. Porozmawiaj ze wszystkimi w wiosce, a na końcu zaczep Tasmana. Naucz się od niego wszystkiego o wywijaniu mieczem i ruszaj w drogę.

AKCJA RATUNKOWA

Obierz drogę w kierunku Helena Prison, zobaczysz to miejsce jeśli pomniejszysz mapę. Wejdź do lasu, po chwili powinieneś natknąć się na kupca. Pogadaj z nim, możesz tutaj nauczyć się używać przedmiotów - proponuję skorzystać z porad. Następnie kup potrzebne ci rzeczy i ruszaj dalej. Las nie jest trudną lokacją, jednak warto go zwiedzić, gdyż w skrzyniach leży parę wartościowych przedmiotów. Gdy wydostaniesz się na mapę ruszaj na południe do Helena Prison. W środku poczekaj na nadjeżdżający wóz i skorzystaj z nieuwagi woźnicy. W środku zostaniesz zauważony przez strażników, więc ich ucisz. Z kupcem, którego tu spotkasz da się pogadać i zrobić z niego sprzymierzeńca. Teraz masz do wyboru dwie drogi. Albo zwiedzić lokacje znajdujące się na tym piętrze, albo od razu jechać na górę aby uwolnić Shana. Oczywiście opłaca się trochę poszperać choć jest to czasochłonne ze względu na walki. Jednak tutaj potyczka następuje tylko wtedy jeśli dasz się przyłapać jakiemuś strażnikowi. Gdy się już nachodzisz, wjedź windą na górę i wejdź w drzwi po lewej. Obejrzyj scenkę i pomóż Lavitzowi. Po walce i krótkiej rozmowy zyskasz przyjaciela. Zwiedź ten pion wieży jeśli chcesz, a potem wyjdź i wjedź windą jeszcze wyżej. Po prawej stronie znajduje się zamknięta brama, idź w lewo po klucz. W pomieszczeniu jest mnóstwo żołnierzy, jednak cię nie zauważą. Wejdź po schodach i zabierz klucz. Wróć z nim i otwórz drzwi. W środku przeszukaj tę kondygnację aby znaleźć Shanę. Gdy ją spotkasz, przyłączy się do ciebie i razem udajcie się w kierunku wyjścia. Jak to w dobrej bajce bywa napotkasz bossa.

Boss : Fruegel: ~88 HP, Helena Warden x2: ~13 HP, Senior Warden x2 : ~20 HP

Gdy pokonasz dwóch pomocników Fruegela, pojawi się dwóch kolejnych, o lepszych statystykach. Zajmij się nimi, a następnie wykończ bydlaka. Teraz uciekaj stąd czym prędzej.

UCIECZKA

Na mapie pojawi się nowa ścieżka, skorzystaj z niej aż dojdziesz do prerii. Biegnij przed siebie; niestety, w pewnym momencie Lavitz zostanie postrzelony. Gdy dojdziesz do wielkiego drzewa na rozstajach, schowaj się za nim i obejrzyj scenkę. Gdy pogoń zostanie zmylona skorzystaj z lewej ścieżki na dole ekranu. Dotrzesz do chaty. Wejdź do niej i obejrzyj scenkę. Następnie wyjdź i udaj się na górę. Zobaczysz drzewo rosnące nad skarpą. Wróć do chaty i weź topór. Wróć nad urwisko i spróbuj ściąć drzewo. Po nieudanej próbie wróć na rozstaje i skorzystaj ze ścieżki górnej po lewej stronie. Gdy podejdziesz do rzeki powinien pojawić się płynący bal, którego nie udało ci się ściąć. Przejdź na drugą stronę i ruszaj do Limestone Cave.

LIMESTONE CAVE

Jaskinie nie są zbyt rozległe. Jeśli zależy ci na przedmiotach możesz je zwiedzić bardziej szczegółowo. Gdy spotkasz potwora przypominającego żabę lub nietoperza ,jak kto woli, zignoruj go i idź dalej. Gdy go ponownie spotkasz, złap go, wystarczy go dotknąć. Ruszaj dalej, upewnij się, że masz przy sobie poison guard, gdyż boss, który czeka na ciebie bardzo lubi zatruwać. Gdy dotrzesz do save point'u, zapisz grę, a następnie udaj się na północ by pokonać pana tych jaskiń.

Boss: Urobolus: ~280 HP

Tak jak wspominałem, bestia jest nie tyle groźna co trująca, więc warto mieć przy sobie parę odtrutek. Wykonuj najlepsze addition'y aby szybko rozprawić się wężem. Po walce ruszaj dalej, Shana zostanie ukąszona i po raz pierwszy dadzą znać o sobie jej niezwykłe możliwości. Wyjdź na mapę i udaj się do rodzinnego miasta Lavitza.

CAPITAL BALE

Znalazłeś się w stolicy północnego Sergio. Miasto jest całkiem pokaźne. Wejdź do domu przed sobą i pogadaj z dziewczyną aby dostać portret Lavitza. Następnie zwiedź całe miasto. Znajdziesz tu sklep z bronią, przedmiotami oraz klinikę. W barze kup butelkę z napitkiem, którą możesz wręczyć pijaczkowi blokującemu wejście do podziemi. Gdy już zwiedzisz wszystkie lokacje, udaj się do zamku i spotkaj się z królem Albertem. Po długiej rozmowie udaj się na balkon i tam pogadaj z Shan'ą. Następnie pożegnaj się z królem i wszyscy udajcie się do domu Lavitza. Mamuśka jest całkiem fajna więc warto zamienić z nią parę słów. Jeśli chcesz, udaj się Dartem na dach i spróbuj odbyć tam małą wycieczkę. Kluczem do sukcesu jest naciskanie X w odpowiednim czasie - wtedy, gdy na ekranie pojawi się wykrzyknik. Po posiłku zostań na noc i rankiem ruszaj do Hoax.

HOAX

Gdy dotrzesz do mieściny natychmiast udaj się na naradę wojenną. Następnie zwiedź całe miasto i pogadaj ze wszystkimi. Pogadaj z Kaiserem, ponownie masz wolną rękę. Gdy będziesz gotów do walki wróć do Kaiser'a i zgłoś swoją gotowość bojową. W nocy, gdy będziecie na posterunkach, rozpocznie się bitwa. Przed tobą dwie walki z bossami.

Boss: Sandora elite: ~280 HP

Nie jest to wymagający przeciwnik. Wszystkie czary oparte na świetle rażą go najbardziej. Trochę środków leczniczych i dobrze wykonane ataki powinny załatwić sprawę. Zaraz po tej walce pojawi się gigant Kongol. Przygotuj się do walki z tym potworem.

Boss: Kongol: ~320 HP

Z tym gigantem nie będzie tak prosto. Klucz do sukcesu to dwie rzeczy. Po pierwsze Kongol jest wrażliwy na wiatr, więc wszystkie czary oparte na tym żywiole sprawdzają się najlepiej. Kongol ma default'owy counter, więc jakakolwiek pomyłka w wykonanym addition'ie będzie miała konsekwencje. Ta walka zmusi cię do poprawnego wykonywania ciosów. Gdy zadasz odpowiednią ilość ran pojawi się scenka, w której Dart nie bardzo daje sobie radę z przeciwnikiem. Na szczęście pojawi się Rose i uwolni Dragoon'a drzemiącego w naszym bohaterze. Gdy będzie po wszystkim podejdź do Rose i naucz się jak być Dragoon'em.

LAVITZ - DRAGOON

Wyjdź na mapę i udaj się do Marschland. Idź przed siebie aż dojdziesz do warowni. Tam czeka cię kilka potyczek. Wejdź do budynku i przeszukaj go dokładnie. Porozmawiaj z umierającym żołnierzem, a następnie pokonaj dowódcę. Gdy już obejrzysz pogorzelisko wróć na sam początek tej lokacji i odbij w lewo. Jeśli chcesz zwiedzić bagna, wsiądź do łódki i pozbieraj przedmioty ze skrzyń. Jeśli nie, udaj się ścieżką na górę. Obejrzyj scenkę i wyjdź na mapę. Udaj się do Vulcano Villude. Idź przed siebie, po pewnym czasie zobaczysz wielkiego ptaka, na razie go zignoruj. Zwiedzaj kolejne lokacje, aż nastąpi scenka, w której Shana w amoku oddali się od drużyny. Podążaj za nią i przygotuj się na walkę z Virage.

Boss: Virage Head: ~370 HP, Virage Body: ~245 HP, Virage Arm : ~48 HP

Bestia jest dosyć niebezpieczna. Warto używać czarów opartych na wodzie, odnoszą bardzo przyzwoity skutek. Od razu skupiłbym się na głowie potwora, gdyż ręce dosyć szybko odrastają. Po walce ruszaj dalej, powinieneś spotkać Dabasa, kupca z Lohan. Pogadaj z nim i idź w prawo. Czeka cię kolejna potyczka, tym razem z wielkim ptakiem.

Boss: Fire Bird: ~640 HP, Volcano Ball: ~30 HP

Ponownie żywioł wody jest mile widziany. Bestia nie jest tak niebezpieczna jak Virage ale za to bardziej żywotna. Dobrze wyszkolona drużyna nie powinna mieć z tą walką żadnego problemu. Po walce ponownie spotkasz Dabas'a, warto od niego kupić parę przedmiotów leczących i odtrutek. Wyjdź na mapę świata i wejdź do Dragon Nest. Idź przed siebie i skręć w lewo. Zobaczysz roślinę, blokującą drogę. Wróć do strumienia i idź aż zobaczysz wielki dół. Wskocz do środka. Poniżej znajduje się małe jeziorko z uzdrawiającą wodą, możesz tam pokrzepić drużynę. Teraz korzystając z sieci tuneli dostań się do save point'u. W następnym pomiesz-czeniu czeka cię ciężka walka.

Boss: Greham: ~352 HP, Feyrbrand: ~488 HP

Zarówno Greham jak i smok są uczuleni na żywioł ziemi, więc jeśli masz pod ręką takowy przedmiot, użyj go. W tej walce najpierw połóż trupem smoka, a dopiero

Po otrzymaniu Dragoon Spirit postać może zmieniać się w Dragoona. Po transformacji i wejściu w odpowiedni tryb postać zyskuje silne ataki. Gdy wszystkie osoby mają naładowany pasek SP - pojawia się wtedy nowa ikona, a ataki wyprowadzane są z maksymalną siłą...

potem zabierz się za Graham'a. Po potyczce Lavitz stanie się Dragoon'em. Niestety pojawi się problem z Shan'ą. Została zatruta i jak najszybciej trzeba znaleźć lekarza. Wyjdź na mapę i udaj się do Lohan.

LOHAN

To jedno z większych miast, jakie napotkasz podczas swojej wędrówki. Akcja od razu zostanie przeniesiona do kliniki, gdzie lekarz powie, że Shana potrzebuje bardzo rzadkiego leku. Raczej niezbyt pocieszony wyjdź i zwiedź całe miasto. Polecam odwiedzenie sklepu z bronią, jeśli masz dużo pieniędzy. Jest tam parę przedmiotów, które mogą bardzo ułatwić ci zabawę. Wstąp także do Dabasa, gdzie możesz zrobić zakupy i dowiedzieć się co nieco o poszukiwanym leku. Gdy będziesz gotowy do wyruszenia, zejdź na najniższą kondygnację i podejdź do kupca, który zaoferuje ci jakąś chorą cenę za kawałek szkła składający się na butelkę. Targuj się z nim, aż odda ci przedmiot za friko. Teraz wróć do Dragon Nest

W POSZUKIWANIU LEKARSTWA

Ponownie wskocz do dziury, i wróć się do miejsca, gdzie znajduje się jeziorko z uzdrawiającą wodą. Nabierz jej trochę do butelki i wracaj na górę. Pamiętasz miejsce gdzie drogę blokowała wielka roślina? Idź tam i wylej wodę, którą przed chwilą pozyskałeś z kałuży. Wyjdź na mapę i udaj się do Shrine of Shirley. Zwiedź ten uroczy zakątek. Na drugim piętrze przekręć koło i wróć na dół. Skorzystaj z nowo otwartego przejścia i wskocz na blok. Odczytaj cyfry podczas przejażdżki i wracaj na górę. Zablokowane drzwi otwórz kodem 352 i idź dalej. Na schodach, gdzie stoją dwie statuetki, lewą odwróć do siebie a prawą w lewo. Teraz możesz wejść na górę. Czeka cię walka z bossem.

Boss: Drake the Bandit: ~1220 HP, Bursting Ball: ~64 HP, Wire: ~127 HP

Walka wbrew pozorom nie jest trudna. Atakuj Drake'a. Gdy pojawią się trzy bomby musisz je jak najszybciej zlikwidować; jeśli dotrą do ciebie, może być kiepsko. Przeciwnik od czasu do czasu będzie stawiał sieć, przez którą nie przechodzą twoje ataki. Zlikwiduj ją zanim dobierzesz się Drake'owi do skóry. Po walce pojawi się Shirley. Niestety nie ma ona lekarstwa dla Shany ale za to może ofiarować White Silver Dragoon Spirit. Jeśli chcesz go uzyskać musisz przejść test.

Odpowiedź pierwsza: To protect those we love.
Odpowiedź druga: To pursue the Black Monster.
Odpowiedź trzecia: Of course, get revenge!
Odpowiedź czwarta: Shana.
Odpowiedź piąta: That's not like you.
Odpowiedź szósta: Shana needs me!
Odpowiedź siódma: No matter what, i will go.
Odpowiedź ósma: Mother.
Odpowiedź dziewiąta: I've never thought about it.

Koniec testu, trochę doświadczenia oraz kamień jest twój. Teraz jak najszybciej wracaj do Lohan. W mieście obejrzyj scenkę z cudownym uzdrowieniem. Teraz przyszedł czas na trochę zabawy, a potem spotkanie z jednym z głównych wrogów. Zejdź na dół i udaj się w prawo od miejsca, w którym kupiłeś butelkę. Wejdziesz do namiotu cyrkowego. Zarejestruj się u gościa, który przeprowadza rekrutację do walk gladiatorów. Jeśli chcesz pobaw się trochę z Shaną w mini gry ale dopiero po turnieju. Gdy będziesz gotowy - ruszaj na arenę. Następnie czeka cię seria walk w drodze do tytułu. Pierwsze cztery postacie nie powinny sprawić ci zbyt wielkiego kłopotu oto one:
Gorgaga: ~180 HP, Serfius:~200 HP, Danton:~235 HP, Atlow:~310 HP

Ostatnim przeciwnikiem będzie Lloyd, którego nie można pokonać, gdyż unika wszystkich twoich ciosów. Nie daj się zabić, aż do momentu, gdy zobaczysz animację śmiertelnego ciosu Darta. Gdy będzie już po wszystkim, Lloyd zostanie zwycięzcą, a ty zajmiesz drugie miejsce. Od Lavitza dostaniesz trzy bilety, więc tak jak wspominałem, możesz zabawić Shanę. Pogadaj z Lavitzem, po chwili Haschel przyłączy się do drużyny, razem wyjdźcie z namiotu. Gdy będziesz wychodził z miasta pojawi się scenka z rannym żołnierzem. Usłyszysz straszne wieści o księciu Albercie. Niezwłocznie ruszaj do Helena Prison.

NA RATUNEK KSIĘCIU

Tym razem Lavitz zorganizuje wejście do twierdzy. W środku ponownie pogadaj z kupcem i zakup potrzebne medykamenty. Tym razem odblokowane jest wejście w pobliżu handlarza. Skorzystaj z niego i korytarzem dostań się do jeszcze jednej windy. Wjedź nią na samą górę. Po drodze możesz wysiąść na kolejnych piętrach aby pozbierać przedmioty. Tym razem - warto, gdyż w skrzyniach znajdziesz sporo ekwipunku i bardzo cenny pierścień Therapy Ring. Gdy będziesz na samej górze, wpadniesz w pułapkę i spadniesz do lochu. Pogadaj ze wszystkimi i podejdź do ściany przy której stoi Shana. Obejrzyj ją dokładnie i stań do walki z potworem.

Boss: Jiango: ~1280 HP

Bestia nie jest trudna jeśli masz w drużynie Rose. Jej Astral Drain spisuje się świetnie. Po wygranej udaj się na górę, po drodze masz do załatwienia paru przeciwników. W końcu dostaniesz się do miejsca gdzie spadłeś. Załatw kilku wystraszonych strażników i wejdź do komnaty Fruegel'a. Obejrzyj scenkę i zacznij balangę.

Boss: Fruegel: ~1000 HP, Guftas: ~500 HP, Rodriguez: ~380 HP

Najpierw załatw dwóch pomocników, w szczególności Guftas'a, ponieważ ma atak, który powoduje confusion u twoich bohaterów. Następnie usuń ptaka i dobierz się świni do skóry. Gdy już załatwisz porachunki obejrzyj scenkę, w której tracisz swojego przyjaciela. Akcja zostanie przeniesiona do Seles. Tam Albert zajmie miejsce Lavitz'a. Ma takie same współczynniki i także jest Dragoon'em, ponieważ odziedziczył kamień po swoim poddanym. Wyjdź na mapę i ruszaj do Black Castle.

Główni Bohaterowie

Jak to mawiają drużyna to podstawa, więc dobór postaci jest istotny. Poniżej znajdziecie opisy naszych bohaterów. Ja wybrałem Darta (bo musiałem), Rose, Alberta. Sprawdzili się w 100%.

Dart
Magia: Ogień
To nasz główny bohater. Swą przygodę motywuje chęcią zemsty na tajemniczym potworze. Jako małe dziecko przeżył tragedię w swoim rodzinnym mieście. Jego rodzice zginęli zamordowani przez czarnego potwora. Jak się można domyślać Dartowi pragnienie zemsty nigdy nie dawało spokoju. Jest uwikłany w romans z Shaną i podobno ją kocha. Ja wolałbym, żeby serce oddał Rose, które jest sexy nie jest taką ciotą jak Shana, która tylko się "dzidzibućka". Jako postać może się podobać albo i nie, ale gracz jest skazany na jej prowadzenie. Jego charakterystyka jest prosta - niczym się nie wyróżnia. Jest przeciętnie szybki, silny i ma niezłą obronę. Całkiem przyzwoita postać.
Polubiłem go.

Shana
Magia: Światło
Narzeczona Darta. W młodości także straciła swoich rodziców. Wychowywała się przy naszym głównym bohaterze i bez reszty oddała mu serce. Odegra kluczową rolę w grze, choć charakterologiczne nie jest najciekawszą postacią. Jej czary mogą się przydać całej drużynie, gdyż potrafi leczyć i uzdrawiać nienormalne stany, takie jak zatrucia lub oszołomienia. Niestety, nie potrafi wykonywać żadnych combosów, co od razu przekreśliło ją w moich oczach i nie za wiele nią grałem.

Rose
Magia: Czarna
Wspaniała postać, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę jej tajemnicze losy, które wyjaśniają się pod koniec gry. Kocha Darta, to widać, lecz niestety chyba nigdy nie zdobędzie jego serca. Jako postać jest niezwykle użyteczna. Ma świetne czary, jest bardzo szybka i śmiertelnie groźna. Jej obrona fizyczna pozostawia trochę do życzenia ale nie można mieć wszystkiego. Od początku do końca była w mojej drużynie.

W POSZUKIWANIU ZEMSTY

Wejdź do miasta i przeszukaj centrum. Zwiedź sklepy, wypocznij w gospodzie jeśli chcesz. W jednym z domów spotkasz pomyleńca, który twierdzi, że zabił smoka. Po chwili przyjdzie straż i go aresztuje. Przy bramie wejściowej stoi dwóch strażników, którzy cię nie wpuszczą. Koło mostu jest druga ścieżka - skorzystaj z niej. Dostaniesz się do slumsów. Idź, aż spotkasz chłopca, który zada ci trzy pytania. Odpowiedzi są banalne i możesz próbować w nieskończoność, więc ten test przejdziesz szybko. Dowiesz się, że chłopak nazywa się Popo i jest jednym z członków Stowarzyszenia Przeciwko Wojnie. Pokaże ci drogę do zamku. Prześlizgnij się podziemnymi korytarzami aby dostać się do zamkowych korytarzy. Tam zejdź na dół i wejdź do pomieszczenia po prawej stronie. Spotkasz dwóch naukowców, pogadaj z nimi, a dostaniesz specjalną substancję do uruchamiania wind. Wejdź do jednej z nich i zjedź na dół. Tam przedostań się po moście, który lubi się zapadać i zabierz Red Stone.

Bohaterowie Mniej Główni

Lavitz
Magia: Wiatr
Bardzo fajny gość, choć niewiele można nim pograć. Szybko się rozstaniemy z nim. Lavitz jest lojalnym sługa księcia Alberta oraz szybko się zaprzyjaźnił z Dart'em. Bardzo pozytywna postać. Potrafi nieźle wymachiwać włócznią przez co jego ataki są groźne. Jego wadą jest szybkość a raczej jej brak. Jednak Lavitz znalazł sobie miejsce w mojej drużynie.

Haschel
Magia: Elektryczność
Haschel jest mistrzem tajnej sztuki walki. W swojej rodzinnej wiosce był instruktorem, niestety kłótnia z córką przekreśliła jego spokojny żywot. Przez całą wędrówkę poszukuje swojej Claire. Jako postać nie wyróżnia się specjalnie. Posiada umiarkowanie skuteczne combosy. Jest w miarę silny i szybki. Jednak wolałem inne postacie.

Albert
Magia: Wiatr
Jest bezpośrednim spadkobiercą Lavitza. Król Serdio, który postanawia przyłączyć się do drużyny. Szybko nawiązuje przyjaźń z Dartem i razem mszczą śmierć Lavitza. Jako postać jest doskonały. Jego najsilniejsze combosy są zabójcze. Jednak jest wolny. Mimo wszystko był postacią numer jeden w moim zespole.

Meru
Magia: Woda
Meru jest winglies, to jedna z mitycznych ras w LOTD. Jest zabawną, pełną energii kobietą. Uciekła ze swojej rodzinnej wioski, tym samym skazując się na wieczne wygnanie. Jej ciekawość wzięła górę nad miłością do bliskich. Bardzo przyjemna towarzyszka podróży. Jako postać zbyt mało charakterystyczna w walce. Niby szybka i mocna, jednak nie na tyle by znaleźć miejsce na stałe w mojej drużynie.

Kongol
Magia: Ziemia
Gigant o niezbyt wysokim ilorazie. Od dzieciństwa był opanowany przez Doela. Gdy zerwał niewolnicze kajdany stał się wiernym przyjacielem drużyny. Przez wiele osób uważany jest za jedną z lepszych postaci w grze. Ja uważam, że jego tragicznie niska szybkość jest zbyt dużą wadą. Należy przyznać, że siła ataku i dobra obrona giganta robi wrażenie. Ja jednak postawiłem na Darta, Rose, Alberta.

Miranda
Magia: Światło
Bezpośrednia spadkobierczyni cech Shany. Jest kapłanką i wierną poddaną Theresy. Niewiele można o niej powiedzieć, taka dobrze ułożona kobietka. Jeśli chodzi o statystyki patrz na opis Shany.

Wracaj na górę, wyjdź na korytarz i znajdź windę po lewej stronie. Skorzystaj z niej i wejdź do komnaty naukowca, który zamieni się w psa. Zabierz ze skrzyni Blue Stone i wracaj ponownie na korytarz. Teraz idź przed siebie i ponownie skorzystaj z windy. Przeszukaj wszystkie pomieszczenia, aż znajdziesz komnatę z kapitanem straży, któremu zmięknie rura i odda ci Yellow Stone. Gdy będziesz miał już trzy kamienie, wróć do miejsca, w którym wjechałeś windą i odbij jedną komnatę w lewo. Wsiądź ponownie do windy i wjedź na samą górę. Spotkasz tam jakiegoś przemądrzałego starca. Pogadaj z nim, obejdź wielką statuę, i w panel wsadź trzy kamienie. Wejdź do nowo otwartych drzwi i ponownie spotkaj się z Kongolem.

Boss: Kongol: ~1030 HP

Walka będzie łatwa pod warunkiem, że wykonasz wszystkie addition'y poprawnie, nie dając szans na kontratak gigantowi. Po walce daruj mu życie, gdyż niebawem stanie się twoim przyjacielem. Teraz proponuję wycofać się i zrobić zakupy w sklepie z przedmiotami. Wróć się i wejdź do komnaty króla. Czeka cię podwójna potyczka z Doel'em.

Boss: Emperor Doel: ~600 HP, Dragoon Doel: ~1800 HP

Pierwsza postać Doela nie jest zbyt wymagająca jeśli chodzi o taktykę. Gdy się przetransformuje w Dragoon'a sprawy będą wyglądać zupełnie inaczej. Musisz jak najwięcej uzdrawiać swoją drużynę, gdyż ataki są silne i nawet połowa energii czasami nie wystarczy. Jest to pierwszy przeciwnik w LOTD, który może sprawić poważne problemy. Gdy ci się to uda, to po chwili rozmowy z pokonanym oraz scence, w której Haschel dziedziczy kamień wrzucaj drugi kompakt i ruszaj do Fletz.

ODZYSKAĆ STRACONY KLEJNOT

Znajdziesz się w najpiękniejszym mieście tej gry. Zwiedź je dokładnie. W barze spotkasz Martel, która odkupi od ciebie znalezione Stardust. Gdy zrobisz zakupy, pogadaj z ludźmi, a dowiesz się o bandytach nękających to miasto. Następnie wejdź do budynku na środku miasta i obejrzyj scenkę w planetarium. Następnie udaj się na rynek i obejrzyj scenkę z księżniczką w roli głównej. Teraz wróć do baru i zaczep Kaffi. Wypytaj ją o wszystko co wie. Gdy barmanka zwróci jej uwagę zaczep ją jeszcze raz. Dziewczyna poradzi ci skontaktować się z Fester'em, nadwornym astronomem. Wyjdź z baru, powinna być już noc. Podejdź do drzwi po prawej od baru i zastukaj kilkakrotnie. Fester w końcu otworzy. Wypytaj go o wszystko co wie i wyjdź. Po lewej stronie miasta mieszka Nello, który chętnie was przenocuje, choć zapłacicie za to srogą ceną, w postaci opowieści dziwnej treści z ust gospodarza. Na drugi dzień wyjdź na mapę i udaj się do Barrens. Gdy będziesz przechodził przez to opuszczone miejsce zostaniesz napadnięty.

Boss: Mappy: ~640 HP, Crafty Thieves x2: ~330 HP

Przeciwnik nie jest trudny, ale za to konsekwencje walki z nim ogromne. Mimo, że Mappy'iego pokonasz, stracisz swój kamień, który teraz musisz jak najszybciej odzyskać. Cóż, idź dalej przed siebie i wyjdź na mapę świata. Wejdź do mieściny Donau i obejrzyj scenkę. Następnie znajdź Kate, która opowie ci o Lynnie, jej wejdźcie na rynek i narzeczonym, który zamku. Wielki strażnik nie wyrazi zgody i poszedł rozprawić martwym punkcie. Znajdź Nello i pogadaj z nim. się z bandytami i zaczep Kaffi. Udaj się do Fester'a i odczytaj kartkę na jego drzwiach. Festera znajdziesz w nigdy nie wrócił. jednym ze sklepów przy teleskopie. Pogadaj z nim i złap go ponownie na targowisku. W Weź list od jego domu objaśnisz mu przyczyny, dla których tu się znalazłeś. Razem udajcie się do dziewczyny i zamku. W środku porozmawiaj z królem i wyjdź z jego komnaty. Pogadaj z opiekunką udaj się do księżniczki, a następnie z samą księżniczką. Zostaniesz zaproszony na kolację. Gdy mera. Aby wejść będziesz gotowy zaczep opiekunkę wałęsającą się po korytarzu. Po obfitym posiłku udaj do domu szefa się na spoczynek. Z zezwoleniem w ręku, następnego dnia opuść zamek i udaj się do alei musisz pokazać gdzie nie ma grawitacji. Dostaniesz się tam odbijając w lewo z Barrens. Pokaż strażnikom jego służącemu zezwolenie i idź dalej. Valley of Corrupted Gravity jest miejscem, w którym prawa natury list. Porozmawiaj niewiele zdziałają. Zwiedzaj kolejne lokacje przenosząc się na latających głazach. W z merem i wyjdź. przedostatniej lokacji powinieneś zauważyć białe kropki na kamieniach. Jeśli staniesz na nich Gdy będziesz odwracasz siłę przyciągania. Tylko w ten sposób dostaniesz się do save point'u. Tam zapisz schodził po grę i przygotuj się na walkę z bossem. schodach spotkasz Meru. Po krótkiej scence masz kolejną osobę w drużynie. Razem wyjdźcie na mapę i wracajcie do Fletz. W mieście spróbujcie wejść do drużyna utkwi w Następnie w barze

Boss: Virage: Head: ~1600 HP, Left Arm: ~320 HP, Right Arm: ~320 HP, Body: ~600 HP

Virage jest dosyć potężny, więc zapas leków jest niezbędny. Proponuję od razu skupić się na jego głowie, gdyż kończyny odrastają. Gdy go pokonasz droga otwarta do siedziby gigantów. Wyjdź na mapę i znajdź wspomnianą lokację. Gdy tylko wejdziesz zostaniesz zaatakowany przez łuczników. Jednak wbrew pozorom twoje HP nie maleje. Po lewej możesz znaleźć parę przedmiotów w skrzyniach. Idź przed siebie, na schodach zostaniesz zaatakowany przez jednego z bandytów. Haschel rozpozna w nim swoją szkołę walki. Gdy pokonasz tego mini bossa, Haschel rozwali pięścią bramę i będziesz mógł kontynuować wędrówkę. Idź przed siebie, obejrzyj scenkę, drużyna się rozdzieli. Wejdź do sali tronowej i obejrzyj kolejną scenkę. Haschel wyeliminuje na chwilę Meru i dogoni cię. Przygotuj się do walki.

Boss: Gehrich: ~2000 HP, Mappi: ~1200 HP

Mappi ma nieprzyjemny zwyczaj zabijania jednym ciosem, więc wyeliminuj go jak najszybciej. Uzdrawiaj przyjaciół i wykonuj jak najlepiej ciosy specjalne. Gdy pokonasz Gehricha pojawi się Kongol, który uratuje życie drużynie. Przyłączy się do was i w ten sposób mamy prawie pełen skład, nastąpi tylko jeszcze jedna zmiana. Zejdź na dół i uwolnij Lynn, a następnie znajdź kamień Darta. Gdy już będzie po wszystkim wracaj do Fletz. Zanim jeszcze wejdziesz do tego miasta, odwiedź Lohan i kup u znajomego kanciarza Dragoon Spirit dla Kongola. Tym razem nie będzie targowania się - musisz zapłacić 1000G.

ZDEMASKOWANIE LENUS

Gdy będziesz w Fletz proponuję zrobić zakupy. Podstawą jest Healing Breeze. Wyśpij się w zajeździe, oddaj Martel wszystkie Stardust i przygotuj się na ciężką walkę. Wejdź do zamku i wyjdź na dziedziniec. Skieruj się na prawo. Unikaj żołnierzy, gdy cię zobaczą będziesz musiał zaczynać wędrówkę od początku. Gdy dostaniesz się na samą górę pogadaj z księżniczką i razem z nią idź do wieży Emille. Technika jest ta sama - nie dać się przyłapać. Na samej górze okaże się, że prawdziwa Emille jest ukryta za obrazem. Obejrzyj scenkę i uruchom most przełącznikiem. Podejdź do Emille i obudź ją (zrobi to Albert). Teraz wracaj z obiema kobietami do sali tronowej gdzie odbywa się ceremonia. Wpadniesz w ostatniej chwili i będziesz musiał stawić czoło Lenus, pięknej i jednej z bardziej niebezpiecznych postaci w grze. Zestaw do tej walki do dobrze wyszkoleni: Dart, Albert, Rose i mnóstwo medykamentów w kieszeni.

Boss: Lenus: ~3500 HP

Niech Albert rzuci czar ochronny, inaczej będzie cienko. Staraj się wyczuć najsilniejsze ataki i defensować w tym momencie. Po wygranej obejrzyj scenkę, w której tracisz Moon Dagger. Pogadaj z królem i udaj się do Donau aby rozpocząć rejs.

W POSZUKIWANIU LENUS

W Donau w porcie stoi Queen Fury. Wejdź na pokład i rozpocznij podróż. Gdy przejmiesz kontrolę nad postaciami zejdź na dół i pogadaj z Kongol'em. Teraz musisz znajdować każdą postać po kolei. Rozmów będzie kilkanaście. Ta ostatnia nastąpi na maszcie, gdzie dojdzie do pewnego wypadku. Statek widmo uderzył w Queen Fury. Gdy zbierze się drużyna zejdź na dół i przenieś się na drugi okręt. Jeszcze nie schodź na dół. Idź przed siebie i wejdź do korytarza prowadzącego do kajuty kapitana. Zobaczysz małego duszka, który ci ucieknie. Wróć się i zejdź pod pokład. Tutaj są trzy pokoje, w każdym z nich znajduje się skrzynia, po której otwarciu wyskoczy wspomniany duch. Musisz z nim walczyć. Nie jest szczególnie groźny. W ostatniej z kajut będziesz musiał walczyć dwukrotnie. Gdy będziesz miał klucz, zwróć uwagę na świecący się obiekt w tej kajucie. Podejdź do niego a zobaczysz cztery duszki, które wymienią po jednej cyfrze. Zapamiętaj je, jest to kod, który otwiera zamkniętą skrzynię. Możesz tu wracać sześciokrotnie. Idź na górę i wejdź do kajuty kapitana. Obejrzyj scenkę i podejdź do obrazu. Potem otwórz skrzynie i wyjdź na pokład. Idź do innej przybudówki, obejrzyj scenkę i przygotuj się na męczącą walkę.

Boss: Ghost Commander: ~1700 HP, Ghost Knight x4: ~300 HP

Do tej walki podejdź w inny sposób. Jeśli masz naprawdę dobrze wyszkoloną Shanę to nie ma problemu. Jej czary załatwią przeciwnika bardzo szybko. Jeśli nie to walka będzie trudniejsza. Kluczem do sukcesu jest wyeliminowanie wszystkich rycerzy na raz. Aby to zrobić każdego z nich musisz doprowadzić do stanu krytycznego i uderzyć jakimś grupowym czarem jak np. Rose Astral Drain. Gdy będzie po wszystkim wejdź do komnaty i podejdź do kołyski. Obejrzyj scenę i ewakuuj się ze statku. Niestety Rose i Dart spadną do morza. Obejrzyj kolejną scenkę i wejdź razem z Pete do wioski. Skorzystaj z łodzi i pogadaj z mamą Pete. Następnie spróbuj wyjść z wioski. Przyłączy się do ciebie chłopak z rodzicielką. Udaj się do jaskiń i wyjdź na mapę. Skieruj się do miasta Fueno. Tam wejdź do kliniki i pogadaj z matką Pete. Zaczep jeszcze barmana w zajeździe i idź do portu. Pogadaj z Kaylą i wróć się. Powinieneś spotkać Meru. Razem idźcie do zajazdu i spotkajcie resztę drużyny. Obejrzyj scenki i następnego dnia wyjdź z miasta. Jeśli chcesz zajrzyj jeszcze do chorej matki. Wróć się do małej wioski, wsiądź do łodzi i pogadaj z merem. Powiedz, że interesuje cię potwór. Krata zostanie podniesiona, wsiądź do łodzi i przybij do domku Pete. Idź ścieżką, aż wejdziesz do jaskini, w której odkręć zawór. Teraz możesz wejść do jaskiń. Eksploruj je aż znajdziesz coś w rodzaju wieży. Wejdź na nią i spotkaj Lenus i jej smoka. Ciężka walka przed tobą.

Boss: Lenus: 3000 HP, Regle: 3000 HP

Skup się na smoku, jeden z jego ataków jest wręcz nieznośny. Healing Breeze powinna być często używana. Gdy smok padnie wykończ Lenus i obejrzyj scenkę. Meru stanie się Dragoon'em. Wracaj do Fueno i jeśli chcesz się trochę rozerwać idź do kliniki i pogadaj z Pete. Gdy już się nabawisz idź do portu i wracaj do Fletz. W mieście idź na rynek i obejrzyj miłą scenkę. Następnie wejdź do zamku i idź prosto do króla. Zostaniesz zaproszony na przyjęcie na twoją cześć. Jako Dart musisz znaleźć wszystkie osoby z twojej drużyny, porozrzucane są po całym zamku. Gdy już będziesz gotów idź do przebieralni, znajduje się za salą treningową. Podczas balu pogadaj ze wszystkimi aż pojawi się dziewczyna i wezwie cię na balkon. Pogadaj z Rose, a następnie obejrzyj scenkę. Teraz zmień dyski.

WINGLIES

Statek zawinie do miasteczka Furni, położonego na wodzie. Zwiedź je, aż zobaczysz scenkę, w której najmowani są wojownicy. Gdy ją obejrzysz wejdź do pobliskiego domu i pogadaj z Harrisem. Dowiesz się o Teo i jego wilku. Następnie wejdź do baru i pogadaj z barmanem. Przyznaj się, że przypłynąłeś statkiem, a dostaniesz licencję na poruszanie się łódką. Wsiądź do niej i zwiedź całe miasto aby poznać okolicę. Teraz znajdź dom mera; jest w pobliżu kliniki. Po prawej są schody, na których stoi strażnik. Ponieważ nie możesz jeszcze wyjść z miasta udaj się do domu szefa. Pogadaj z nim i zgódź się zostać na noc. Obejrzyj długą scenkę. Następnego dnia strażnik na schodach zniknie i możesz wyjść na mapę. Udaj się do lasu. Zwiedzaj go, aż znajdziesz Teo. Pierwsza obława się nie uda więc ponownie poszukaj chłopaka. W końcu zostanie osaczony i po scence rozpocznie się walka z wilkiem.

Podczas ataku w odpowiednim momencie należy nacisnąć X lub O aby przedłużyć natarcie o kolejny cios.
Konsekwentne używanie danego addition'a powoduje wzrost o poziom, co daje efekt w postaci zwiększonych współczynników - przyrost SP oraz siły ataku.

Boss: Kamuy: ~4000 HP

Po krótkiej potyczce powinieneś pokonać bestię. Teo nie jest za bardzo zadowolony z obrotu wydarzeń ale dzięki Shannie wszystko będzie ok. Jeśli chcesz, możesz wrócić do miasta i odebrać swoją nagrodę, gorąco polecam. Gdy to zrobisz wróć do lasu i znajdź wyjście na mapę. Udaj się do Deningradu. Jeszcze w lesie powinieneś obejrzeć scenkę jak Meru i Rose odłączają się od drużyny. W mieście, od razu swe kroki skieruj do świątyni, gdzie porozmawiaj z Biskupem. Obejrzyj tam film, a następnie poproś jego pomocnika stojącego przy ołtarzu o klucz do biblioteki. Idź do niej - znajduje się naprzeciwko zajazdu. Na każdym piętrze porozmawiaj z przyjaciółmi i wejdź na samą górę, gdzie zaczep ministranta. Opowie cię o Dragoon Campaign. Następnie udaj się z nim na samą górę biblioteki i obejrzyj scenkę. Teraz akcja powinna przełączyć się na Rose i Meru. Obejrzyj te scenki i spróbuj wyjść z miasta. Natkniesz się na Rose. Wróćcie do zajazdu i obejrzyjcie scenkę. Następnie pojawi się Meru. Teraz udaj się do pałacu i porozmawiaj z królową Theresą. Po spotkaniu, gdy będziesz wychodził, Shana zasłabnie i jej miejsce zajmie Miranda. Teraz wyjdź z miasta i wracaj do lasu. Musisz znaleźć lokację, która przypomina zagajnik. Tam obejrzyj scenkę i przeteleportuj się do miasta skrzydlatych. Ponownie krótka scenka, eksploruj miasto. Generalnie poruszaj się coraz wyżej. Po drodze czeka cię krótka przeprawa z jednym ze skrzydlatych, który nienawidzi ludzi. Idź dalej, na najwyższej kondygnacji zastaniesz mera. Pogadaj z nim, dowiesz się, że aby uzyskać Dragon Block Staff musisz przenieść się do zapomnianych ruin. Upewnij się, że kieszeń jest odpowiednio wypełniona i przenieś się w ten mało uroczy zakątek. Ten obszar jest dosyć rozległy, jednak nie zagmatwany. Korzystaj z teleportów aby przedostać się dalej. Gdy dotrzesz do save pointu, zobaczysz przed sobą dwie ścieżki. Najpierw skieruj się na górę. W komnacie z wieloma teleportami wejdź do kabin w kolejności, od lewej: 6, 1, 3, 4, 5, 2. Zostaniesz przeniesiony do lokacji z bossem. Podejdź do Virage'a i spróbuj zawrócić. Bestia ożyje i dojdzie do walki. Banalnej. Cały czas broń się - po dziesięciu rundach Virage popełni samobójstwo. Warto żeby drużyna była w przyzwoitym stanie gdyż zaliczysz pokaźne obrażenia. Teraz

Spis Stardustów

Stardusty to kluczowe przedmioty do jednego z wątków pobocznych oraz sposób na uzyskanie ciekawych przedmiotów. Znalezione SD możesz oddawać Martel w barze we Fletz. Martel kuruje nimi swojego synka. Ostatniego SD'a oddaj w Rogue na czwartym kompakcie. Oto pełna lista:

Seles
- trzeci nagrobek od lewej

Bale
- w sklepie z bronią
- kanały miasta, dostaniesz się tam łodzią
- studnia przed domem Lavitz'a
- kuchnia w domu Lavitz'a
- na trzecim piętrze w zamku
- w kominku na pierwszym piętrze zamku

Hoax
- kominek w piwnicy domu na północnym zachodzie
- w rogu budynku gdzie odbywa się narada wojenna

Marschland
- kominek w warowni

Lohan
- zbroja w sklepie Dabasa
- śmietnik w pobliżu wyjścia z miasta
- ładunek w pobliżu wejścia do cyrku
- ukryta komnata w sklepie z książkami

Black Castle
- dom po prawej od wejścia
- sklep z bronią
- na górnym piętrze w domu po lewej od wejścia
- półka z książkami w pierwszym domu w slumsach
- beczka koło sklepu z przedmiotami w slumsach
- beczka koło schodów sklepu z przedmiotami w slumsach

Fletz
- skrzynka w sklepie z bronią
- skrzynka w barze za ścianą
- teleskop w sklepie z przedmiotami
- w sklepie z kamieniami i pierścieniami
- platforma na zachód od domu Nero
- statua w zamku
- w zachodniej wieży w najniższym pokoju

Donau
- woda w pobliżu wejścia
- kuchnia w domu mera

Home of Gigantos
- świecznik przy wejściu do podziemi po pokonaniu bossa

Queen Fury
- pod schodami prowadzącymi na wyższe pokłady
- w maszynowni obok Kongol'a

Wioska Pete
- namiot przy wyjściu, wejdź z dachu po drabinie

Fueno
- pod schodami w gospodzie
- obraz w lecznicy

Furni
- beczka w pierwszym domu po prawej
- w piwnicy domu Teo

Miasteczko Winglies
- północny wschód od domu Guaraha
- rec room

Neet
- lampa w pobliżu wejścia

Deningrad
Wszystkie dostępne są dopiero po ataku smoka
- na drugim piętrze zajazdu
- przedmioty przed sklepem z przedmiotami, X2
- zniszczone drzwi do pokoju Shan'y w zamku
- zniszczone drzwi świątyni

Velleb
- w Dragoon Tower, pośrodku na ołtarzu

Ulura
- w sklepie z bronią
- w ustach wielkiej rośliny
- w kwiatach w pobliżu Rose

Rouge
- w pomieszczeniu za Martel w skrzyni

wróć do Save Pointu i udaj się na prawo. Aby wyjść z tej lokacji musisz zaznaczyć wszystkie platformy i pokonać latające roboty. W następnym pomieszczeniu jest niezła broń dla Dart'a więc pokombinuj trochę z platformami. Na tych ostatnich musisz wcisnąć dwa razy szybko X aby przeskoczyć. Teraz czeka cię walka z obrońcą artefaktu.

Boss: Grand Jewel: ~4500 HP

Tutaj jest jedna pułapka, nie wolno transformować się w Dragoon'a. Każda przemiana powoduje gigantyczne osłabienie obrony postaci. Kluczem do sukcesu jest perfekcyjne wykonywanie ciosów specjalnych. Po zwycięstwie udaj się do wyjścia. Gdy się teleportujesz będzie czekał na ciebie komitet powitalny. Porozmawiaj ze wszystkimi i obejrzyj scenkę. Zostaniesz teleportowany do Deningradu.

MOUNTAIN OF MORTAL DRAGON

Zwiedź zrujnowane miasto i udaj się do pałacu. Wbiegnij do sali tonowej i wysłuchaj historii. Chyba przyszedł czas aby utrzeć nosa bestii. Wracaj do Evergreen Forest i znajdź wcześniej blokowane przez strażnika wejście. Wyjdź na mapę i udaj się na szczyt góry. Droga na szczyt nie jest zbyt długa, proponuję nie zawadzać o przedmioty, gdyż nie są zbyt wartościowe. Pod koniec wędrówki usłyszysz odgłosy walki. Wbiegnij wyżej i przywitaj się z Lloydem. Po chwili rozpocznie się walka.

Boss: Divine Dragon: Divine Dragon: ~5000 HP, Divine Ball: ~2000 HP, Divine Cannon: ~2000 HP

Smok do leszczy nie należy. Pamiętaj , aby się nie transformować gdyż przypłacisz to życiem. Uważaj na działo smoka, które potrafi przywalić potężnie. Konsekwencja w atakach przyniesie w końcu pożądany rezultat. Niestety, zwycięstwo nie zawsze oznacza sukces. I tak będzie w tym przypadku. Ponownie Lloyd cię przechytrzy. Ucieknie wraz z Divine Stone. Wracaj do lasu a potem do Deningradu. Po drodze czeka cię jeszcze mała scenka. Gdy będziesz w mieście idź do królowej i poznaj najnowsze, tragiczne wieści. Czas aby doścignąć swego największego wroga. Wyjdź na mapę świata i znajdź kolejną lokację, czyli Kashua Glacier.

POZNAJ ZIEG'A

Podążaj ścieżkami skutymi lodem, aż dotrzesz do rozstai dróg. Skieruj się na dół do jaskini. Napotkasz tam dwóch sympatycznych kupców. Zakup u nich potrzebny sprzęt i ruszaj dalej. Skorzystaj z lodowych sopli aby się dostać na dół pieczary. Przejdź jeszcze jedną lokację i staw czoło kolejnej bestii.

Boss: Wendigo: ~10000 HP, Heart: 3 HP, Snow Cannon: ~400 HP

Bestia jest dosyć ciekawym przeciwnikiem. Są dwa sposoby jej pokonania. Albo skupienie się na potworze lub też zaatakowanie serca, które jest jak wiadomo wrażliwym organem. Co jakiś czas potwór złapie którąś z postaci i uwięzi w swojej klatce piersiowej. Wtedy pojawią się dwa działka. Aby uwolnić przyjaciela musisz zniszczyć wspomniane śnieżne karabiny. Po oswobodzeniu, serce Wendigo jest odsłonięte, musisz je zranić trzykrotnie aby pokonać bestię. Po potyczce udaj się w dalszą wędrówkę. Dotrzesz do podziemnej wieży, skieruj się na jej samą górę i rozpraw z Lloydem.

Boss: Lloyd: ~6000 HP

Lloyd nie jest łatwym przeciwnikiem. Jeśli chcesz się morfować zrób to tylko na jedną turę, inaczej Dragon Buster pokaże swoje ukryte talenty. Uważaj na silne ataki, parę Angel Prayer oraz Healing Breeze jest niezbędnych. Po wygranej obejrzyj całkiem ciekawą scenkę. Nasz przeciwnik troszkę skruszeje. Razem udajcie się do siedziby barona Diaz'a. Wróć się do jaskini z kupcami i skręć na rozstajach w górę. W następnej lokacji drużyna zarządzi odpoczynek. Gdy rankiem wyruszysz zwróć uwagę na tablicę ostrzegawczą. Jeśli chcesz możesz się ześlizgnąć na dół i zrobić jeden z sub questów. Kiedy będziesz gotów, ruszaj dalej. Po chwili wyjdziesz na mapę świata i skieruj się do Velleb. Miasto jest jedną wielką ruiną. Idź przed siebie, spotkasz dwóch znajomych kupców. Zakup u nich potrzebne ci rzeczy.

Następnie idź dalej, po chwili napotkasz ducha, który poprosi cię pomoc. Jeśli chcesz wykonać kolejny z sub-questów udaj się na górę do siedmiu wież. Jeśli nie, zejdź niżej i obejrzyj długą scenkę z Diazem - Ziegem. Prawda bywa okrutna, nie sądzisz? Włóż ostatni kompakt.

PRZYGOTOWANIA DO OSTATECZNEJ POTYCZKI

Pustynia nie jest zbyt przyjemnym miejscem. Uważaj na wielkie wiry, gdy zostaniesz wciągnięty musisz zaczynać od określonego miejsca ponownie. Na twojej drodze czekają cię dwie oazy, w których możesz się uzdrowić. Generalnie kierunek poruszania się to północ. Przebycie pustynnych obszarów może zająć chwilę, ale nie jest jakieś wyjątkowo trudne. Gdy ci się to uda wyjdź na mapę i udaj się do Ularа. Gdy teleportujesz się przywita was Caron. Pogadaj z nią i zwiedź miasto. Następnie udaj się do Charle i zadaj jej wszystkie pytania po kolei. Następnie wyjdź i odszukaj Rose. Potem spotkaj się z przyjaciółmi w knajpie. Po małym melanżu wyjdź i znajdź Meru. Gdy będziecie wszyscy wróć do Charle i połóż się spać. Następnego dnia teleport rzuci cię na mapę świata. Wejdź do domu gigantów i znaną ci ścieżką wróć do Fletz. Tam udaj się do króla i po krótkiej rozmowie zejdź do podziemi. Wsiadaj na statek i popłyń do rodzinnej wioski Haschel'a. Gdy przybijesz, wysiądź i wejdź na górę. Pogadaj z merem a potem z Martel. Zejdź na dół i wyjdź na stały ląd. Wejdź do miejsca, w którym szkoli się wojowników i obejrzyj scenkę. Wróć się i, gdy usłyszysz hałas, obejrzyj kolejną scenkę. Teraz wracaj do łodzi i płyń do Aglis. Otwórz bramę i wejdź do środka. Przywita cię słodkie magiczne stworzenie. Pogadaj z nim i ruszaj dalej. Pokonuj teleporty aż dostaniesz się do Savana. Porozmawiaj z nim, przyszedł czas na quiz, oto odpowiedzi dla kolejnych postaci:

KONGOL : weź miecz Doela, gdy cię zaatakuje.
MIRANDA: wybierz drugą opcję w obu pytaniach.
ALBERT: zignoruj zagrożenie i poleć ministrowi, żeby się sam tym zajął.
MERU: niech Meru zblokuje atak winglie.
HASCHEL: wybierz drugą opcję w pytaniu.
ROSE: nie przechodzi testu.
DART: nie daj się ponieść i pokonaj własny miecz.

Po udanych próbach idź za Savanem i przygotuj się na walkę z Krakenem.

Boss: Last Kraken

Niezbyt wymagający przeciwnik. Dobre leczenie zagwarantuje ci sukces. Okaże się, że Zieg ponownie cię przechytrzył. Uciekaj z walącego się miasta. Dotrzyj do teleportu, którym się tu dostałeś lecz skręć do drzwi, które przedtem nie dały się otworzyć. Teleportuj się do Zenebatos. Podejdź do robota przy save point'cie i pogadaj z nim dwukrotnie. Wybierz Legislation Hall jako punkt docelowy. Teleportuj się na samą górę, uważaj - żaden z robotów nie może cię złapać, inaczej wpadniesz do więzienia i stracisz tylko czas. Gdy dostaniesz się w miejsce przeznaczenia, ustaw się na linii i poczekaj na swoją kolej. Stań na środku, na pierwsze pytanie odpowiedz "nie", a na drugie "tak". Wpisz numer 703 i odbierz licencję. Wróć do robota na samym dole i udaj się do Law Factory. Technika jest ta sama, musisz teleportować się na górę i nie dać się złapać. Oddaj robotowi licencję i wracaj na dół. Udaj się do Law Launch Area i wprowadź nowe prawo w życie. Wróć na miejsce, z którego przybyłeś i pogadaj z robotem na dachu. Na początku będzie oporny, ale po chwili przybędzie inny robot i zaktualizuje prawa. Teraz udaj się do Magistrate. Przejdź jedną lokację, a zostaniesz wciągnięty w kolejną pułapkę. Zostaniesz osądzony jako winny i skazany na śmierć. Przygotuj się na walkę z katami.

Boss: Kubila, Vector, Selebus

Najpierw usuń Selebus, a następnie Vectora. Kubila powinien być ostatni w kolejce. Przeciwnicy nie są zbyt wymagający. Po wygranej z następnej komnaty zabierz przedmiot i wracaj na główną platformę. Teraz wykonaj tę samą operację ze zmianą prawa, z tą różnicą, że kod jest 410. Gdy to zrobisz wejdź do teleportu, którym się tu dostałeś i skorzystaj z niego. Warto zaznaczyć że, jeśli chcesz, od teraz możesz zwiedzać cały świat dzięki Cooronowi. Gdy znajdziesz się w Mayfil idź przed siebie. W kolejnych trzech komnatach spotkasz trzy smoki. Jeśli chcesz możesz z nimi walczyć. Powinieneś skorzystać z okazji i podnieść stan swoich punktów doświadczenia. Między komnatami będziesz korzystał z sieci teleportów. Gdy dotrzesz do komnaty ze strzelającymi punktami zauważ, które kafelki zmieniają swój kolor na czerwony. Po nich możesz bezpiecznie stąpać. Korzystając z bocznych wejść dostań się do teleportu. Pogadaj z Lavitzem i wejdź za nim w teleport. Czeka cię potyczka z duchem Lavitz'a. Bestię możesz zranić gdy jest odwrócona do ciebie tyłem. Poczekaj na taką okazję. Po kilku ciosach zmusisz potwora do pokazania się.

Boss: Zackwell

Nie jest to trudny przeciwnik. Jedyne co trzeba wiedzieć to, że nie ma sensu go atakować gdy jest zakopany w ziemi. Po wygranej pojawi się Lavitz i resztkami sił otworzy ostateczny teleport. Jeśli masz coś do zrobienia w tym świecie to jest to twoja ostatnia szansa. Jeśli nie teleportuj się, a potem skorzystaj z pomocy Coorona. Po walce obejrzyj długi film.

OSTATECZNA ROZGRYWKA

Wylądowałeś na księżycu. Ruszaj na górę. Uważaj na błyszczące przedmioty leżące na ziemi. Podnoś je, są tego warte. W końcu dotrzesz do larwy, z którą musisz walczyć.

BOSS: Butterfly

Boss ma trzy postacie, które musisz wykończyć. Najgroźniejszą z nich jest sam motyl. Standardowa technika będzie wystarczyła. Idź dalej aż dotrzesz do teleportu. Zostaniesz przeniesiony do tajemniczego lasu. Idź dalej, aż Miranda odłączy się od ciebie. Miranda musi stoczyć pojedynek ze swoją matką. Ważne jest, żebyś wybaczył kobiecie po walce. Później połącz się z resztą drużyny i idź dalej. Wejdziesz do zajazdu. Wyśpij się i przejdź przez kolejny portal. Tym razem Haschel zostanie wystawiony na próbę. Walka z córką jest łatwa pod warunkiem, że masz środki lecznicze. Claire wyprowadza tajnego arts'a, który pozostawia tylko jeden punkt żywotności. Po walce wróć do zajazdu. Strażnik przy drzwiach zniknął, więc skorzystaj z tego wyjścia. Spytaj strażników o Doela a potem idź dalej. Na jednej ze ścieżek drużyna zostanie rozdzielona. Najpierw akcja przeniesie się na Kongola. Obejrzyj scenę a potem stocz walkę ze swoim pobratymcem. Gdy Kongol wygra, wszyscy wrócą do zajazdu i będą czekać na Rose i Dart'a. Jako Rose znajdź miejsce z Michaelem i stocz z nim walkę. Nie atakuj dopóki Rose nie powie, gdzie trzeba uderzać. Smok jest wrażliwy tylko po ataku, który wynosi postacie do samego nieba. Po walce wróć do zajazdu i wyjdź ponownie tym samym teleportem. Podejdź do strażników i poproś o widzenie się z Doelem. Czeka cię walka z królem. Najpierw załatw Light i Dark Blade a potem samego władcę. Gdy tego dokonasz idź do miejsca, gdzie rozdzielił was wcześniej smok i kontynuuj. Na swej drodze spotkasz wielki pałac. Tam Meru stoczy walkę z Archangel'em. Po potyczce kontynuuj wycieczkę i przygotuj się na poważną walkę.

BOSS: Super Virage

Jeśli ten przeciwnik sprawi ci kłopoty to niedobrze bo następni dwaj są dużo trudniejsi. Uzdrawiaj drużynę i konsekwentnie atakuj. Po wygranej przejdź kolejne lokacje i dobierz się do skóry Ziegowi.

BOSS: Zieg

Dysponuje bardzo silnymi atakami lecz jego żywotność jest zaskakująco niska. Gdy go pokonasz obejrzyj scenkę i przystąp do ostatecznej walki. Ta ostatnia jest strasznie żmudna i długa oraz trochę, szczerze mówiąc, niedorzeczna. Gdy wygrasz rozsiądź się wygodnie i delektuj się zakończeniem.

TENCHU 2

BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

Oto lektura obowiązkowa dla każdego, kto chce poznać barwną przeszłość Rikimaru, Ayame i Onikage. Rozkład absolutny Tenchu2 dokonany przez Grabarza.

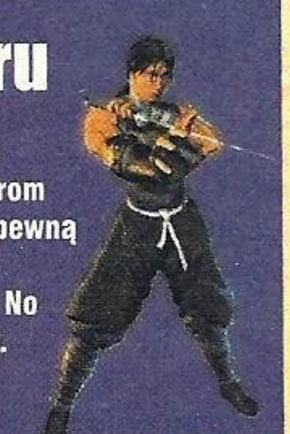
Rikimaru

Jak zapewne pamiętacie z pierwszej części zginie za kilka lat, ale póki co mamy go niemal bez zmian. Jego komplecik jest bardzo przyjazny - kończy się tam, gdzie przewidujemy. Niestety jeśli chodzi o linię scenariusza ma chyba najnudniejsze misje i jest - jak to się powiada - postacią dość płaską. Mówiąc szczerze po ukończeniu gry tą postacią miałem pewien niedosyt. Jeśli chodzi o ważne ciosy: prawo + kwadrat i lewo + kwadrat. Doskonałe na bossów, którzy permanentnie zachodzą z boków. Dodatkowo przód, przód + kwadrat - pchnięcie. To skrócenie dystansu przydaje się bardzo często, zwłaszcza podczas walki z bossem.

Ayame

Uzbrojona w dwa niewielkie miecze jest najzwinniejszą postacią w grze. Niestety ma też cięższe misje, a przez to, że jest relatywnie słaba - ciężej jej walczyć z bossami, niż np. Rikimaru. Ayame ma swój głos. Rzec by można, iż jest młodą, zadziorną, sympatyczną dziewczyną. Zwróć uwagę na jej combo. Typowe obrotowe cięcia pozwalają razić przeciwnika nawet jeśli uskoczył nieco w bok. Poza tym, atakuje różne poziomy. Niestety czasem jest to przekleństwo Ayame, zwłaszcza, kiedy chce się zaplanować atak, a tu wyrzuca dziewczynę kilometr obok tylko dlatego, że o raz za dużo wcisnęło się klawisz. Aha! Potężny cios: tył+kwadrat.

Tatsumaru



Chyba najciekawsza postać w grze. Koderom udało się nadać jej pewną głębię. Poza tym ma najciekawsze misje. No i na koniec jej ruchy. Silne i szybkie. Zwróćcie uwagę na uppercuta (piącha z kucaka), albo momenty, w których wyciąga miecz, albo jak zabija z ukrycia. Jego combos to regularny miażdżyciel. Koniecznie grajcie nim na samym końcu (czyli tak jak przewiduje gra). Tatsumaru jest nowo mianowanym przywódcą klanu ninja Azuma, który służy Panu Gohda. Dzięki jego scenariuszowi właśnie, na koniec zorientujecie się, że tak naprawdę nie wiadomo kto w tej grze był zły, kto dobry, a kim manipulowano.

Droga wojownika Ninja czyli siedem zabójstw

Każdy z zawodników ma po siedem stealth kills (morderstwa z zaskoczenia, gdy na radarze masz znaczek"?"): podejście z czterech stron z zaskoczenia, z kucaka, spadając, a dodatkowy, gdy dotkniesz przeciwnika i zdąży się zdziwić. Należy pamiętać o dwóch rzeczach wykonując stealth kills. Po pierwsze zwrócić uwagę czy - jeśli stoisz na krawędzi podwyższenia - podczas spektakularnej akcji nie zrzucisz przeciwnika w dół, pod nogi jakiegoś jego kumpla i czy sam nie spadniesz. Po drugie, kiedy wykonujesz technikę już obserwuj radar. Dane zabijanego przeciwnika znikną z niego i pojawią się nowe parametry najbliższego aktualnie przeciwnika. Zwróć uwagę na to, czy nie jest za blisko (patrz ramka "Ninja Radar" na następnej stronie). Jeśli tak - szybko go zabij, lub uciekaj. Najlepiej od razu kucnąć (R1) na wszelki wypadek. W misjach, w których nikt nie może cię zauważyć (np. czwarta misja Ayame) musisz zabić wszystkich stealth killem. Jeśli za którymkolwiek razem nie włączy się animacja - ofiara zdąży podnieść alarm.

1. Wciśnij kwadrat, gdy znajdujesz się za przeciwnikiem.

2. Kucając (R1) dociśnij kwadrat (kierunek obojętny).

3. Kiedy spadasz na przeciwnika (np z dachu) lub podskoku, wciśnij kwadrat.

4. Wciśnij kwadrat, gdy znajdujesz się przed przeciwnikiem, przodem do niego.

5. Podejdź do przeciwnika od prawej i wciśnij kwadrat.

6. Podejdź do przeciwnika od lewej i wciśnij kwadrat.

7. Dotknij przeciwnika lekko i gdy się zdziwi wciśnij kwadrat (tylko z ziemi).

Ekwipunek podstawowy

Przedmioty, które można znaleźć na niektórych poziomach w małych, żółtych pudełkach. Także przeszukując ciała ofiar.

AIR BOTTLE - pojemnik z powietrzem, uzupełnia zapas tlenu podczas nurkowania. Odnawia tlen do 100 jednostek. Przydatność: 0/10

BLINDING DUST - pył, który można rzucać przeciwnikowi w oczy i oślepiać na chwilę. Tylko na bossów. Przydatność: 3/10

BLOWGUN - dmuchawka z trucizną. Zasięg ogromny, zgon na miejscu. Najdoskonalsza rzecz w grze. Zawsze przydatna. Przydatność: 10!/10

CALTROPS - kolce, które można rzucać za sobą, by okaleczyć stopy pościgu. Przydatne czasem na bossów. Reszta - raczej nie. Przydatność: 4/10

COLORED RICE - barwny ryż, który możesz położyć, żeby nie zgubić się w trasie. Ponieważ masz cały czas mapę - bez sensu. Przydatność: 0/10

GRENADE - bomba rzucana, zadająca 30 punktów obrażeń. Świetna rzecz na bossów. Niezastąpiona. Przydatność: 9/10

HEALING POTION - eliksir regenerujący energię do 100 punktów. Niezastąpiona rzecz - wiadomo dlaczego. Przydatność: 10/10

KAGINAWA - hak z liną do poruszania się po domach i skałach. Na stałym wyposażeniu. Przydatność 10!/10

MINE - kładziona mina. Potężne obrażenia i doskonała na bossów. Koniecznie uważaj, żeby na nią nie wleźć jak położysz. Przydatność: 6/10

SMOKE BOMB - bomba z łzawiącym dymem. Najlepiej rzucać pod nogi bossa - wtedy na chwilę staje się bezbronny. Przydatność: 7/10

POISON ANTIDOTE - dodaje 20 punktów zdrowia, albo niweluje działanie trucizn. Często znajdowana u innych ninja, kiedy ich przeszukać. Przydatność: 3/10

POISON RICE - zatrute jedzenie. Można je rzucić nie tylko po to, by kogoś zabić, ale, by zwabić w lepsze do napaści miejsce. Przydatność: 6/10

SHURIKEN / NOŻE - popularna gwiazdka. Zadaje mało obrażeń. Powiedzmy sobie szczerze - do niczego się nie nadaje. Przydatność: 3/10

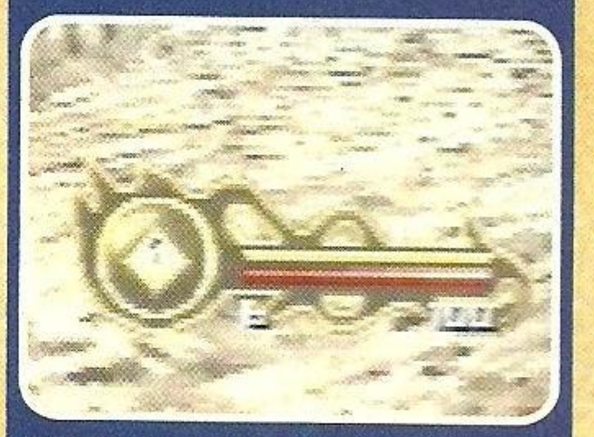
PUNKTACJA

Pula podstawowa: +300
Zauważenie: -30
Zabicie cywila: -150
Zabicie wroga z zaskoczenia: +20
Zabicie, kiedy przeciwnik cię widział: +5

OCENA MISJI

000 - 095 punktów	- Novice
100 - 195 punktów	- Apprentice
200 - 295 punktów	- Thug
300 - 395 punktów	- Ninja
400 - 495 punktów	- Expert Ninja
500 - 595 punktów	- Master Ninja
600 i więcej*	- Grand Master

*Jeśli na danym poziomie jest mniej niż 15 przeciwników, tytuł Grand Master dostaje sz za zabicie wszystkich bez punktów ujemnych (screen powyżej).



"NINJA RADAR"

W lewym dolnym rogu masz radar. Pokazują się na nim następujące dane:
- Liczby od 1 do 99. Im bliżej jesteś przeciwnika, tym liczba większa. Radar odczytuje odległość w poziomie. Jeśli więc stoisz na dachu, a przeciwnik dokładnie pod tobą radar wskaże odległość 99. Jeśli wskazuje liczbę powyżej 65, a ty wciąż nie widzisz przeciwnika - powinieneś zacząć się martwić.

Najbliższa ciebie osoba nic o tobie nie wie. Im większy znak, tym lepiej go czujesz.

Najbliższa ciebie osoba czuje niepokój. Widziała lub widzi coś i jest pewna, że jej to zagraża. Nie wie gdzie to teraz jest i czy sobie nie poszło.

Najbliższa ciebie osoba zna kierunek, z którego płyną podejrzane głosy. To coś co trzeba zbadać. Ale co to jest? Zwierzę?

Ninja! Obcy w obozie! Widzę cię doskonale, draniu i już pędzę.

Dopiero znak "!!" odznacza się w punktacji jako dostrzeżenie.

RIKIMARU

Misja 1: Training

Najpierw zabawa w powtarzanie tego, co każe konsola. Są tego trzy części:
1. Po schodkach w górę - ruchy podstawowe,
2. Pływanie
3. Używanie broni
4. Używanie przedmiotów

Szukaj małych tabliczek, wyglądających jak znaki drogowe. Kiedy wszystko już zrobisz, idź do domu na górce. Dostaniesz misję treningową.

Przeszukiwanie zwłok ofiary - schowaj broń (kółko, kółko) i kucnij nad ofiarą (R1) albo ma coś przy sobie - pojawi się to w prawym dolnym rogu ekranu), albo rozlegnie się niski gwizd mówiący, że w kieszeniach ma pusto.

Wszystko jest w niej proste - trasę znajdziesz łatwo. Jedyny problem w dwu miejscach. Pierwsze w wodzie - trzeba przepłynąć podwodną jaskinią aż do końca.

Jak nosić? Znów kucnij (R1) i wciśnij kółko (broń schowana!) - złapiesz ofiarę za głowę. Nie można zakręcać z nią o 90 stopni, zawsze lekko w przód. Puszczenie kółka jest równoważne z puszczeniem ofiary. Uwaga: ofiary, którym obciąłeś głowę nie dadzą się nosić.

Drugi: gdy zobaczysz tabliczkę ze strzałką w górę - nad nią, w suficie jest przejście dalej. Jeśli miniesz ten drogowskaz będziesz się kręcił w kółko.

MISJA 2: The Gang of Thieves

WSTĘP: Grupa bandziorów napadła, a następnie zadomowiła się w małej, górskiej wiosce. Należy złoić im skóry, pozostać niezauważonym dla wieśniaków i dopaść sadystycznego przywódcę.

CO ROBIĆ? Miń pierwszy domek i zakradnij się do drugiego. Śpi tam zbój - zdejmij go.

Uważaj! W wiosce wiszą na sznurkach puszki. Jeśli je potrącisz wszyscy cię usłyszą. Jedne - dla przykładu są tuż przed tobą na początku misji.

Teraz spójrz przed siebie. Widzisz wierzę? Około 90 stopni na lewo od niej jest kolejny domek, tym razem z balkonem. Wejdź na jego dach od tyłu i zabij śpiącego na balkonie kolesia. Teraz schowaj miecz i wróć na poprzedni domek. Z niego skocz na gałąź drzewa, a z niej - na wieżę. Tam zakończ życie strażnika, gdy się odwróci. Teraz spójrz w dół - kręci się tam gejsza. Uważaj na nią. Łazi akurat tam, gdzie chciałoby się iść. Jeśli stoisz na wieży przodem do gejszy, idź przy prawej ścianie. Tam masz większe szanse - przy lewej niemal żadnych.

Zauważ, że w odróżnieniu do części pierwszej postacie nie wskakują na miejsce, gdzie zaczepiały hak, ale wiszą. Możesz więc rzucać hakiem bez obaw - postać prawie zawsze zawiśnie, zanim wejdzie na górę. Będziesz miał czas, żeby się rozejrzeć.

Teraz biegnij przed siebie, aż dobiegniesz do suchego melioracyjnego kanału. Uważaj na moment, gdy miniesz "mostek" - jest tam koleś do zdjęcia. Obserwuj miernik w lewym dolnym rogu - gdy się włączy - znaczy, że strażnik jest blisko. Najlepiej schować się za drzewem i podbiec, gdy będzie się cofał. Teraz dalej - na prawo jest zrujnowany domek. Na jego dachu jest specjalny przedmiot: Poison Antidote (patrz opis przedmiotów). Weź go i idź dalej przy prawej ścianie. Miniesz obok zwalone drzewa. Skieruj się do wieży, która jest w pobliżu (po twojej lewej) i wejdź na nią. Zabij łucznika. Z wieży zaobserwuj bandytę wychodzącego spomiędzy drzew. Kiedy się odwróci zeskocz i zabij go. Idź dalej przy prawej ścianie. Powinieneś minąć skalne schody i budkę w skale, idź dalej, aż dojdziesz do wielkiej bramy z czerwonych słupów. Przy niej jest jeden gość i jeszcze jeden, na górze, przy okrągłym kamieniu. Teraz już tylko boss...

BOSS - Goron: łatwiak. Trzy razy combos i twoja kolej (pamiętaj, że blokuje się "kółkiem"). Uważaj na chmurę dymu, jaką wypuszcza. Odsuń się na bezpieczną odległość i poczekaj, aż opadnie. Zanim Garan wypuści chmurę widać jak stęka - wtedy zacznij się odsuwać, lub odskocz. Nie odchodź jednak za daleko - koleś ma na wyposażeniu kilka granatów. Jeśli nie znajdzie się wystarczająco blisko - rzuci je.

MISJA 3: Treason at Gohda Castle

WSTĘP: Wuj Pana Gohda zaatakował jego zamek. Ninja rozdzielają się. Ty musisz odnaleźć Gohdę jak najprędzej i ochraniać go.

CO ROBIĆ?: Biegnij w lewo i po schodach na górę. Tu zatrzymaj się przed papierowymi drzwiami. Kiedy numerki maleją i słyszysz kroki tnij papierowe drzwi i skocz szybko w prawo, kryjąc się przy progu przeciwległej ściany. Za chwilę wejdzie tu samuraj albo nawet dwóch - zabij ich.
Teraz dalej, przed siebie. Idź w prawo, nie schodź w dół, biegnij dalej i w lewo. Tu zobaczysz chodzącego łucznika - gdy się odwróci - zabij go. Teraz długo w prawo, aż dojdziesz do papierowych drzwi. Tnij je, a potem spokojnie przyjrzyj się halabardnikowi po lewej. Zabij go, gdy przyjdzie pora.

Zauważ, że koderzy wyraźnie pokazują, iż nie warto walczyć z kimkolwiek poza bossem! Za normalne zabicie 5 punktów, za ciche 20. Po wtóre jak ktoś cię zauważy, odwróci się, a potem znów spojrzy, a przez ten czas znikną na chwilę wykrzykniki z radaru jest to odczytywane jako dwa zauważenia, czyli -60 punktów!!!

Teraz wróć do miejsca, gdzie były schody w górę (kilka pokoi wstecz) i wejdź na górę. Teraz w lewo i naprzód. W następnej sali jest zapadnia w podłodze. Widać ją. Omiń pułapkę i skradaj się przed siebie. Jest tu samuraj - łatwo go wykończyć, gdy się odwróci. Bądź tylko ostrożny i cofaj się, gdy będzie szedł w twoim kierunku. Następnie wróć o jedno pomieszczenie i skręć w lewo. Tu znów załatw łucznika. Uważaj - po drodze jest znów pomieszczenie z zapadnią! W następnym pomieszczeniu znów łucznik, a potem w lewo - samuraj za rogiem. Teraz biegnij jeszcze przed siebie i zabij halabardnika. Zaraz za nim skręć natychmiast w prawo, a zobaczysz kolesia, który stoi w progu następnego pomieszczenia obracając się raz przodem, raz bokiem do progu. Poczekaj aż będzie bokiem i zabij go. Rozwal skrzynie w tym pomieszczeniu, weź napój Healing Potion i wyjdź. Skręć w prawo, rozwal papierowe drzwi i na górę schodami.
Na górze skręć w lewo i biegnij, aż znajdziesz granat Smoke Bomb. Nad sobą masz łucznika - zabij go. Po przeciwnej stronie, na takiej samej rampie jest samuraj - zrób z nim to samo co z łucznikiem. Poszukaj po prawej drzwi z samurajem za nimi i podhacz się pod antresolą, po której chodzi koleś. Zabij go następnie. Znów schody. Pozbaw życia halabardnika piętro wyżej.
Teraz już tylko droga na szczyt pałacu.

BOSS - Gohda Motohide - wystarczy trafić go celnie sześć - siedem razy. Nie zabijać. Niestety ma pistolet - na szczęście łatwo go uniknąć (2*prawo, lub 2*lewo - uskok). Trzyciosowe combo aż się prosi by je blokować. Stój blisko i pakuj. No i najważniejsze - nie daj się zajść z boku, bo nie będziesz mógł blokować. Motohide to kombinator - cały czas przodem do niego.

Ekwipunek dodatkowy

Do wyboru tylko wtedy, gdy ukończysz poprzednią misję z tytułem Grand Master. W nawiasach podana jest liczba tytułów, które musisz mieć.

SLEEPING GAS (2) - gaz usypiający. Usypia przeciwnika, któremu się go poda. Według mnie strata miejsca. Przydatność: 2/10

NINJA CAMOUFLAGE (4) - czyni cię niewidzialnym dla przeciwnika przez chwilę, albo zanim kogoś nie zabijesz. Przydatność: 10!/10

EXPLODING ARROWS (6) - strzały z ładunkiem wybuchowym. Tylko na bossów, a i to rzadko. Raczej niepotrzebne. Przydatność: 4/10

LEAVES OF STEALTH (10) - Znikasz w chmurze liści i pojawiasz się za przeciwnikiem, jeżeli wykorzysta się to w czasie walki. Przydatność 10/10.

NINJA ARMOR (15) - zbroja, która sprawia, że wszystkie obrażenia jakich doznajesz są o połowę mniejsze. Przydatność 10!/10

DRAGON'S BREATH (20) - wypala wszystko wokół. Doskonałe na bossów, na ludzi szkoda. Przydatność: 9/10

NINJA REBIRTH (25) - tajemnicze coś, które sprawia, że możesz po śmierci natychmiast zacząć misję od nowa. Przydatność: 5/10

24 ITEM CAPACITY (29) - możesz nieść 24 przedmioty zamiast 12. Bardzo pomaga w wyborze sprzętu. Przydatność: 10/10

MISJA 4: Lord Toda's War Camp

WSTĘP: Po zamachu stanu Toda, uprowadziwszy córkę Gohda i uśmierciwszy jego żonę, zamierza przejąć zamek. Rikimaru obiecuje jednak, że przyniesie jego głowę zanim stanie się najgorsze.

CO ROBIĆ? Zdejmij kolesia przed sobą. Kręci się obok parawanów, z drugiej strony. Bądź ostrożny. Teraz zdejmij jeszcze kolesia z kuszą (dalej przed tobą) i idź po drzewach tak daleko, jak tylko się da. Po drodze masz kolejnego pana do zdjęcia - ześlizgnij się na niego z drzewa. Idź teraz przy lewej ścianie poziomu i wyłapuj przeciwników. Będzie prosto - to krótka misja, gdy dotrzesz do płotu podejdź do bramy.

BOSS - Suzaku: Ma wszystko czego trzeba, żeby cię zatrzymać. Granaty, miecze i umiejętności. Na szczęście znów nie musisz go zabijać - gdy jego energia spadnie do 100, podda się. Wystarczy kilka celnych cięć. Najważniejsze by nie dać podejść się z boku. Zauważ, że jego cięcia są zamaszyste - zawsze widać kiedy zacznie. Blokuj cierpliwie i atakuj.

MISJA 5: Demon Mountain

WSTĘP: Minęły trzy miesiące. Zamek odbudowano. A tymczasem Rikimaru ma rozwiązać zagadkę tajemniczych zniknięć ludzi z pewnej wioski. Chodzą słuchy o górskich demonach...

CO ROBIĆ? Najpierw wespnij się za kolesiem, który zwiał ci w początkowym filmiku. Zabij go. Teraz zejdź na sam dół, z powrotem i idź na południowy wschód (przy prawej ścianie) - dotrzesz do kolejnego przeciwnika. Zrób mu jakąś krzywdę. Zaraz za nim jest następny, a w samym rogu, na górze (trzeba się wspiąć) śpi jeszcze jeden. Uważaj - trzeba do niego dobiec, bo z góry toczą się kamienie. Teraz na samym dole odszukaj wodospad, zabij strażnika przy nim i pnij się w górę. Na samej górze zobaczysz nad sobą wiszący most i strażnika przy skrzyniach. Zabij go i wskocz na górę (na płaską górkę po prawej). Musisz teraz wskoczyć na słupy. Celem jest ostatni - najwyższy słup. Z niego wskocz na klif po drugiej stronie. Uważaj - jeśli spadniesz możesz mieć spotkanie z niedźwiedziem na dole. Jeśli już wskoczyłeś - zatłucz strażnika. Teraz idź tak, by dostać się w sam lewy, górny róg mapy. Powinno być prosto. Tam zobaczysz dziwną, okrągłą, budowlę na palach. Wejdź do niej.

BOSS- Kamadoma: Pierwsza sprawa - spadnij na dół. Bijcie się dokładnie pod domkiem. Jakimś cudem skuteczność bossa spada tu niesamowicie. Teraz taktyka: podbiegaj do niego, blokuj i zaczynaj się cofać - kiedy biegnie na ciebie, albo skacze od razu tnij. Wywali się, albo odsunie. A ty za nim krok i już się cofaj. Znów będzie biegł albo skakał. Prościocha. Tylko nie za daleko z tym odchodzeniem - ma granaty. Niestety.

MISJA 6: The Secret Harbor

WSTĘP: Umierający wieśniak ofiarował ci mapę drogi do sekretnej fortecy, w której bandyci przetrzymują wieśniaków. Wiedziony honorem docierasz w końcu do bardzo dziwnego miejsca...

CO ROBIĆ? Po lewej, za rogiem łazi strażnik. Przyjrzyj się, poczekaj, aż będzie wracał i zaatakuj. Przejdź wąwozem kawałek dalej i przyczaj się na następnego kolesia. Będziesz musiał go podgonić, bo przy nim samym nie ma się gdzie schować. Uwaga: on patrzy też w górę. Po zabiciu go spójrz w prawo i w górę. Widzisz strażnika na szczycie skały? Zakradnij się do niego i zdejmij go. Najlepiej zaczepić linę po jego nogami, na krawędzi i poczekać na odpowiednią chwilę, by się podciągnąć. Teraz idź przy lewej ścianie i zabij kolesia, który chodzi wokół skały ze świecznikiem. Drugi jest nieco dalej na prawo i chodzi wokół sześcianu na środku małego placyku. Teraz idź dalej, aż dojdziesz do plaży. Omijaj tu małe kopczyki piasku - są tam miny. Znajdź na plaży domek i zabij strażnika przy nim. Teraz obok spaceruje pani ninja. Zabij ją i pamiętaj, że prawie każdy ninja ma coś przy sobie. Idź dalej i zgarnij kolesia na wysokiej bramie skalnej, a potem drugiego, który z niej wychodzi. Teraz wróć do skał i skręć w lewo. Tu na skalnej półce chodzi jeszcze jeden koleś.

Nie wchodź do wody jeśli nie musisz! Plusk, widać cię, a po wtóre pływa tam rekin, który cię może zobaczyć. I punkty w dół.

Teraz zejdź i poszukaj jeszcze ninjasa i strażnika na plaży. Oczyść ją całą nie wchodząc do wody, ani na most. Teraz na most, który okaże się trapem. Na jego zakręcie stoi niegroźny koleś. Patrzy na morze i zaraz ładnie do niego wpadnie (hehe... gadam jak Mickiewicz Adam). Przykucnij. Na pokładzie jest jeszcze jeden halabardnik. Poczekaj, aż się cofnie, pobiegnij za nim i załatw go. Pod jedną z beczek na pokładzie jest Healing Potion. Teraz zejdź pod pokład.

BOSS - Wang Xiaohai: No właśnie. Chinol, niezle Kung Fu. Ale damy mu radę. Pierwsza zasada jak zwykle - za wszelką cenę nie daj się podejść z boku albo od tyłu (przydatne: dół, góra, krzyżyk). Po wtóre, uważaj na kompleciki - czasem wydają się nie kończyć. A taktyka? Jak poprzednio. Po ciosie, który go powali podbiegnij nieco i zacznij się cofać. Wang będzie do ciebie biegł, potoczy się, lub skoczy a ty, gdy jest już blisko, zaczynaj swojego combosa. Kończysz - znów się cofaj. Podbiega - lej. I tak w kółko. Rewelacyjnie się sprawdza.

MISJA 7: Temple of Dreams

WSTĘP: Tatsumaru stracił pamięć. Jakaś siła sprawia, że wierzy on, iż jest Niebieskim Smokiem - członkiem klanu Płonącego Świtu. Właśnie klan ów najechał jedną ze świątyń. Co czynić? Wszak taka hańba może być ukarana jedynie śmiercią! Ale ciężko myśleć o tym, że mogłoby się zadać śmierć przyjacielowi.

CO ROBIĆ? Najpierw w prawo. Na "podeście" jest ninjas. Dogoń go i zabij. Idąc dalej w tym samym kierunku zdejmiesz jeszcze panienkę. Przeszukuj wszystkich! Idź teraz powoli w górę i prawo mapy. Na samotnej skale jest tam łucznik. Podtocz się do niego i zabij. Przeszukaj.

Niech przeszukiwanie wejdzie ci w nawyk. Szkoda przedmiotów z sakiewki, kiedy same pchają ci się w ręce.

Teraz wróć na most i idź przed siebie. Pierwszy koleś przechodzi przez bramę. Zabij go po swojej stronie bramy, bo po drugiej stoi łucznik. Potem zdejmij łucznika. Kolejny przeciwnik nie stoi na moście, ale na drugim daszku. Wejdź po cichu i zobacz jak się obraca. Amen. Zejdź do pomieszczenia pod daszkiem i zgładź dwóch ninjasów. Jeden powinien być wtedy w środku. Teraz popłyń w lewo mapy. Musisz się nieco cofnąć. Załatw załogę dwóch małych barek i trzy osoby w domku na wyspie. Wróć na mostek i idź w prawo - mostek odchodzi w bok. Teraz pnij się w górę mapy, roznosząc wszystko po kolei. Najpierw altanę z kolesiami. Wróć na dół i w lewo mapy - na małej wysepce siedzi łucznik. Tu w pobliżu jest jaskinia podwodna z Blow Gunem (pod budynkiem). Teraz znów w górę mapy. Na wielką platformę (2 osoby). Dalej - słupy - między nimi łucznik. I zostań w wodzie - podbiegnie tu koleś z mieczem. Nie wychodź z wody, bo go nie zaskoczysz. Teraz podpłyń do wielkiej altany, obok barki, na górze mapy.

BOSS - Yukihotaru: Po pierwsze, trzeba ją skończyć szybko. Zanim zacznie rzucać i strzelać. Po drugie zauważ, że ona wcale nie biega prosto. Zawsze będzie lekko cię zachodzić - obserwuj to i skręcaj. Reszta - jak zwykle. Acha! Nie daj się przyprzeć do ściany, bo już od niej nie odejdziesz.

MISJA 8: Ninja Village Under Attack

WSTĘP: Nagle okazało się, że ninja z klanu Płonącego Świtu zaatakowali twoją wioskę! Szybko - trzeba temu przeciwdziałać.

CO ROBIĆ? Najpierw wejdź na dach domu, przy którym stoisz. Najlepiej jak najszybciej. Uważaj - przed tobą jest jeden koleś, a wokół domu chodzi drugi. Załatw obydwu. Najpierw tego pod domem. Teraz idź w prawo od domku (czyli lewo mapy), omiń staruszka na podeście - jest z tobą i zabij kolesia dalej na dole (łucznik). Teraz ruszaj przed siebie. Wśród drzewek na dole jest panienka - ninja. Zdejmij ją, a potem wróć pod górkę i poszukaj toru łuczniczego (za płotkiem). Jest tam łucznik. Zabij.
Teraz idź w dół mapy. Zobaczysz dwa domy. Wskocz na pierwszy. Pod nim chodzi koleś z łukiem. To wieśniak-ninja. Pod drugim koleś z dwoma sierpami. Tego trzeba zdjąć. Teraz wróć do dziadka przy domku i zaczep linę na płotku w górze. Wejdź na najwyższy słup i skocz za ninją chodzącym w dole. Jest tu też mina (niedaleko kolumny). Teraz idź na wschód, aż do schodów - zabij strażnika. Jesteś zapewne po jednej ze stron mapy, w trzech czwartych jej długości. Przejdź w poziomie na drugą stronę zabijając wszystkich, których spotkasz. Potem wróć. Powinieneś trafić do mostku na kanale. Za nim jest bambusowy las, a przed nim ninjas z łukiem. Twarda sztuka. Podejdź jak najbliżej możesz, przez mostek. Turlaj się. Gdy zobaczysz jego sylwetkę poczekaj, aż zacznie się oddalać. Dopiero wtedy podbiegnij. Wejdź następnie do lasu bambusowego i zabij ostatniego ninjasa.

BOSS - Tatsumaru: Wystarczy sześć cięć. Reszta walki potoczy się sama. Taktyka standard. Combos Tatsumaru: 2 piąchy i kop. Potem twoja kolej. Prościocha.

MISJA 9: In Pursuit of Tatsumaru

WSTĘP: Trzeba pomścić mistrza. Ayame i Rikimaru, wiedzeni przez psa Semimaru ruszają tropem Tatsumaru. (A teraz powtórzcie to zdanie z pamięci... hiehie).

CO ROBIĆ? Kucnij. I siedź tak, aż zniknie "skaner" odległości od ninjasa. Teraz idź w prawo mapy. Tu śpi ninjaska - bum ją. Idź dalej przy ścianie skalnej z prawej i ścianie bambusów z lewej. Zobaczysz ninjaskę przy jaskini - zabij ją i kopnij do jaskini. Teraz wskocz nad jaskinię - jest tam łucznik. Zabij go. Wróć do punktu startu.
Teraz zabij kolesia przed którym musiałeś kucać. Chodzi wokół wielkiej skały. Gdy go zabijesz, przenieś go szybko do punktu startu. Potem idź w lewo, przy ścianie i poszukaj łucznika na podwyższeniu. Zdejmij go. Teraz, kawałeczek dalej będzie panienka ninja. Za bambusami. Twarda sztuka. Podejdź od niej od strony pola. Musisz być ekstremalnie ostrożny. Znów dojdź do miejsca startu i idź w prawo. Cały czas przy prawej ścianie. Patrz na mapę. Gdy tylko kogoś zobaczysz - zabijaj. Miniesz w końcu wodę i dojdziesz do małej, drewnianej budki. Idź dalej aż dojdziesz do miejsca startu. Uwaga: w jednym miejscu możesz wejść "furtką" między bambusami. Na razie ją omiń. Gdy wybijesz wszystkich, wróć do niej. W środku masz dwóch kolesi. Jeden zaraz na początku - poczekaj, pójdzie spać. Drugi nieco dalej. Idź przed siebie.

BOSS - Byakko: Prostak. I słabiak. Po pierwsze, numer z odchodzeniem. Po drugie, ma czterociosowe combo - pamiętaj. Nie co trzy - jak zwykle, ale co cztery ciosy. Po trzecie, biega po prostych - mięczak. Po czwarte - walka w otwartym terenie, bez przeszkód. Po piąte, ciosy z kucanego wydają się wchodzić łatwiej niż ze stojaka (w końcu to maluch). Generalnie - krótka i prosta walka. Cierpliwości.

MISJA 10: The Kansen Caverns

WSTĘP: Trop Tatsumaru prowadzi do tajemniczej jaskini. W niej kryje się największa tajemnica klanu Płonącego Świtu.

CO ROBIĆ? Skręć w korytarz w prawo i skocz do wody. Przepłyń kawałek i załatw kolesia po lewej. Idź dalej, za niego. Tu, obok wielkiego słupa krąży ninjaska - zabij ją. Dalej - na dziwnym moście nad kratą przechadza się kolejny koleś. Obok kraty, po lewej stoi drugi. Zabij ich. W samym rogu, na dziwnym moście jest Healing Potion. Za rogiem, z drugiej strony jest wejście do szybu kopalni. w progu puszki. Idź tam. Uważaj na pułapki. Najlepiej przebiegnij przez tunel. Zatrzymaj się przy samym progu następnego pokoju. Jest tam ninjaska - zabij ją. Biegnij prosto, aż zobaczysz, że przed tobą stoi łucznik przy kracie. Lekko po lewej koleś z pazurami. Zabij najpierw pazurkowca za rogiem, potem łucznika. Idź tam, gdzie chodził pazurkowiec. Spokojnie - omijaj puszki i kopczyki. W rozszerzeniu korytarza jest koleś. Łatwiak. Teraz spójrz w dół, w nowy korytarz. Jest tam ninjaska - zajdź ją. Dalej w dół. W progu puszki, na lewej ścianie pułapki z włóczniami, jeden koleś śpi, drugi patrzy w twoją stronę. Puszki i włócznie omiń. Kolesia wyczekaj - w końcu ruszy. Jeśli masz gwiazdki albo dmuchawkę, pomóż mu. Najpierw on, potem śpioch. Teraz dalej, korytarzykiem w górę. Tu jest ninjaska. Zabij ninjaskę i szybko podciągnij ją w stronę, z której przyszedłeś. Teraz załatw kolesia w następnym pomieszczeniu. I ninjaske na dole. Możesz iść w prawo, albo między kraty (na wprost). Najpierw między kraty. Załatw pazurkarza po prawej i kolesia po lewej (stoi na skrzyni). Teraz wróć i idź w prawo.

KODY

1.Kopiowanie misji z płyty w edytorze:
Wejdź do opcji misji.
Trzymaj kółko i wciskaj: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo.

2. Odkrycie postaci Tatsumaru w edytorze misji (normalnie Tatsumaru pojawia się, gdy przejdziesz grę Ayame i Rikimaru).
W menu wyboru misji przytrzymaj kółko i kwadrat, i wciskaj: R1, R2, L2 L1, góra, dół, lewo, prawo, select.

3. Odkrycie poziomu Tenchu Incorporated w edytorze.
W menu wyboru misji w edytorze przytrzymaj L2 i wciśnij: kółko, kwadrat, lewo, prawo, kółko, kwadrat.

4. Odkrycie wszystkich misji w edytorze.
Na ekranie "Custom Mission" przytrzymaj R2 i kółko. Wciskaj: góra, dół, dół, prawo, lewo, lewo.

5. Odkrycie wszystkich przedmiotów w menu.
W menu przedmiotów wpisz: kwadrat, kwadrat, kwadrat, kółko, kwadrat, kółko, kółko, lewo, góra, dół, prawo, R2, R2.

6. Zwiększenie zawartości magazynu przed misją o 1:
W menu, gdzie wybierasz przedmioty przytrzymaj R1 i kwadrat. Wciskaj: prawo, dół, lewo, góra.

7. Uzdrowienie.
Zapauzuj grę (start), przytrzymaj kwadrat i wciskaj: lewo, prawo, góra, dół. Kiedy puścisz kwadrat gra się odpauzuje i masz 100% życia. Uwaga! Każde użycie tego kodu równa się w końcowej punktacji jednemu zauważeniu (czyli -30 punktów).

8. Pokaż całą mapę danej misji.
Wciśnij select i nie puszczając wciśnij 5 razy kółko.

9. Odkryj wszystkie misje.
W menu wyboru misji gry przytrzymaj: kółko, kwadrat i select. Wciskaj: prawo, prawo, prawo, góra, lewo, dół, R2.

MISSION EDITOR

Opcja pozwalająca pobawić się na zaprojektowanych poziomach, edytować te poziomy, a także zmontować swoje. Misje odbywają się w różnych sceneriach i nie towarzyszy im żaden scenariusz. Nie ma też mapy, a na górze ekranu liczony jest czas. Są misje, w których pojawiają się scenerie zupełnie obce klimatowi TENCHU (np. Tenchu Incorporated, gdzie biega się po nowoczesnym biurowcu). Wszystkie klawisze funkcyjne są opisane w edytorze i wystarczy się przyjrzeć, by wiedzieć co do czego służy. Opcja zapisywania kryje się w menu pod klawiszem select. Klawisz start umożliwia zmianę między menu scenografii, obsady i wyposażenia poziomu.

AYAME

MISJA 1: Training

WSTĘP: Rikimaru pcha się w samą paszczę lwa. Postanawia udać się na pokład Ognistego Demona i załatwić wszystko osobiście.

CO ROBIĆ? Najlepiej jeśli dopłyniesz do statku-celu nie wchodząc na żaden inny statek. Dlatego też idź w lewo mapy i skocz do wody od razu. Płyń wzdłuż kolumny statków i wejdź na ostatni, do którego możesz dopłynąć. Będzie nieco większy niż pozostałe i ma maszty oraz żagle rejowe. Na jego pokład wiedzie trap. Zabij ludków po drodze i masz pierwszego bossa.

BOSS - Suzaku: Prościach. Ma shurikeny i bomby dymne, więc nie odsuwaj się od niego. Poza tym oszczędzaj przedmioty - najtrudniejsza walka jeszcze przed tobą. Co działa? To co zwykle. Zdziwicie się jak skutecznie.

Dalej. Jesteś już na statku. Rozwal skrzynię obok siebie i weź Healing Potion. Zaraz obok chodzi ninjaska. Zabij ją. Teraz stań przy maszcie i zaczep linkę wysoko na ścianie, na której szczycie widzisz balustradkę. Zabij chodzącego tam ninjasa. Wiodą stamtąd schody w dół. Zejdź nimi i zabij pazurkarza na dole. Stąd wróć na miejsce startu, stań przy maszcie i zaczep hak na daszku po drugiej stronie. Wejdź i spójrz w dół z drugiej strony. Dwa ninjasy. Do zdjęcia.

Kiedy wisisz za jakąś barierką nie widać cię, mimo, że powinno.

Teraz przez mostek, przy którym stał jeden ninjas i w lewo. Tu zabij kolesia na górze (podejrzyj go wisząc) i szybko przyciągnij go do krawędzi. Teraz zakręt w lewo. Tu chodzi koleś. Musisz do niego przebiec alejką między szarymi "parawanami". Gdy go zabijesz szybko zabierz jego zwłoki i połóż obok starych. Teraz wróć i za alejką skręć w prawo. Jest tu lucznik, przed którym chowałeś zwłoki. Chodzi po murku. Zabij go. Poszukaj sobie w skrzynkach Healing Potion.
Wróć teraz pod maszt i idź w prawo mapy (po lewej miniesz zaułek ze zwłokami. Za następnym rogiem, po prawej będzie ninjaska. Zabij ją jak tylko ją zobaczysz. Zwłaszcza jeśli na ciebie wyskoczy.
Dalej przed siebie. Zobaczysz maszt, a przy nim pazurkarza. Zdejmij go. Teraz dalej w dół mapy. Wyjrzyj zza krawędzi. Na dole jest pani, a przed tobą wysoki daszek. Zabij ninjaskę i wejdź na daszek. Idź dalej w dół mapy. Znów na dole zobaczysz dwóch strażników. Zabij obu. Teraz tylko przed siebie. Na drugą stronę, za barierki. Rozwal skrzynie - jest tam Healing Potion i hop w dół na drugą stronę.

BOSS - Kagame: Po pierwsze, nie daj się zwieść wachlarzykowi. To nie jest ostateczna walka. Spróbuj załatwić ją bez gadżetów. Gdy zostanie jej 300 punktów wyjmie nodachi - wielki miecz.
Teraz z mieczem. Albo nasza ulubiona taktyka z odchodzeniem (nie za daleko, bo obrzuci cię takimi prezentami, że skonasz), albo wejdź sobie na podeścik, szybko się odwróć i czekaj, aż ona będzie wchodzić. Gdy tylko wpełznie - strzał w maskę. Spada. Włazi znów. Strzał. Spada. Itp., itd. Generalnie, jak na finalnego bossa - zupełna cienizna.

MISJA 11: Sea Battle

Identyczna jak Rikimaru

MISJA 2: The Mountain Bandits

WSTĘP: Bandyci sterroryzowali wioskę w górach. Trzeba ich sprać.

CO ROBIĆ? Najpierw idź na północ do domku i zabij śpiącego tam bandytę. Uważaj! Na polu opodal śpi chłop. Nie można go obudzić. Teraz idź w lewo mapy, do kolejnego domku, miń płotek i domek. Za tym ostatnim, na górce, łazi kolejny zbir. Teraz idź w górę mapy. Jeden zeskok, a z drugiej krawędzi wyjrzyj. Chodzi tam w dole koleś. Zabij. Teraz przebiegnij na prawą stronę mapy, zabijając wszystkich po drodze i idź w górę mapy. Powinieneś zdjąć dwóch kolesi: jednego przy balach drewna, drugiego przy drzewie i małym kamieniu. Teraz skieruj się do najbliższej wieży. Z niej idź na górę mapy. Wbiegnij w suchy kanał, obok mostku. Po drugiej stronie jest koleś, który chodzi między dwoma domkami. Za domkiem po prawej jest skrzynia, a pod nią Healing Potion. Dokładnie w górę mapy od tego domku jest kolejny domek, a w nim Poison Antidote. Najpierw jednak zabij tego kolesia.
Teraz wejdź na pobliską wieżę i zabij strażnika na niej. Spójrz z wieży w kierunku góry mapy. Widzisz ruiny? Śpi w nich kolejny rabuś. Podejdź i z kucaka zabij go. Teraz idź w lewo mapy, aż dojdziesz do wielkiej czerwonej bramy (musisz się nieco cofnąć i skoczyć przez płotek). Zabij tu jednego kolesia i drugiego nieco wyżej - patroluje schody. Teraz wróć do miejsca, gdzie zabijałeś ostatnio z kucaka. Idź dalej, mając ścianę tuż przy lewym ramieniu.
Dotrzesz do lucznika. Zabij go i wejdź w lewo, gdzie skały tworzą jakby wielkie schody. Na drugim ich poziomie patroluje lucznik. Uważaj na niego. Ale i potraktuj odpowiednio. Wejdź po schodach na górę (na dole masz jeszcze jednego kolesia - jeśli chcesz go zabić, nie wchodź na górę, ale idź wzdłuż nich i dalej przy ścianie).

BOSS - Boron: Niestety zasięg ma przepotężny. Pierwsza zasada: walcz na otwartej przestrzeni. Nie daj się miotać po kątach. Blokuj i podbiegaj - zdążysz. Po drugie, możesz spróbować wcisnąć go na pochodnie. Po trzecie, spróbuj nad nim przeskakiwać z obrotem (dół, góra, krzyżyk). Ciężki boss. Oryginał.

MISJA 3: Lady Kei in Danger

WSTĘP: Zamek Pana Gohdy został oblężony. Trzeba ratować jego żonę i córkę. Ayame jest w drodze.

CO ROBIĆ? Najpierw przed siebie. Omiń daleko próg domku z lewej - jest tam panienka, która zacznie krzyczeć jak tylko cię zobaczy. Dalej jest samuraj. Zabij go. Wejdź w drugie drzwi po lewej (w pierwszych była gejsza) i zabij samuraja. Teraz cofnij się i wejdź raz jeszcze do tego domu. Udaj się w drugie drzwi na lewo i idź korytarzami, aż zabijesz trzy osoby. Już? To teraz dotrzyj do lewego-dolnego rogu mapy. Wrogowie znajdą się sami. Potem po schodkach na górę.

BOSS - Genbu: Nieźle miesza koleś. Zasada taka. Stań na końcu korytarza i miel w niego ile sił. Póki będzie miał wolną drogę do cofania, przyjmie wszystko na bebechy. Jeśli przed nim uciekasz, rób to w ten sposób: trzymaj kółko i skacz w bok. Ayame jest w ten sposób szybsza i lepiej unika. Poza tym zostajesz z boku Genbu i możesz mu kontrolnie wlać.

MISJA 4: To Save A Princess

WSTĘP: Księżniczka Kiku uprowadzona. Ayame jest na tropie porywaczy. Musi teraz odnaleźć miejsce, gdzie przetrzymują Kiku, a potem uciec z nią tak, by nikt nie widział!

CO ROBIĆ? Niestety. Nikt nie może cię tu zauważyć. Musisz działać bardzo powoli. Odwróć się do tyłu. Widzisz "klatkę"? Obejdź ją od lewej strony, dokładnie za nią jest strażnik. Miń puszki i poczekaj na niego za zakrętem. Biegnij dalej za "klatką" i skręć w prawo. Po lewej stronie, na górce chodzi kolejny strażnik. Za nim biegnij przed siebie i zdejmij halabardnika. Skręć w prawo i wejdź na wieżę.

Uwaga! Jak pewnie zauważyłeś misje dogrywają się w trakcie. Nie przechodź ich za szybko i na pamięć. Okaże się bowiem, że w jakimś miejscu nie ma JESZCZE przeciwnika. Miniesz je nie znalazłszy nic, a on nagle pojawi się za twoimi plecami. Jeden z błędów gry.

Na takiej samej wieży obok jest łucznik - zajmij się nim. Potem spójrz w dół i załatw ninjasa, który chodzi koło domku. Teraz dojdź do lewej ściany mapy i idź do stopnia w dół. Tu zabij ninjasa. Teraz znów w poprzek mapy (do prawej ściany) i obejdź przy niej całą planszę. W końcu dotrzesz do małego domku w pobliżu namiotu. Słychać z niego chlipanie. Oto księżniczka Kiku.

MISJA 5: Kubon Island

WSTĘP: Ktoś uprowadza chłopów. Gohda poleca Ayame sprawdzić trop wiodący na samotną wyspę.

CO ROBIĆ? Idź dokładnie przed siebie i zabij kolesia na półce. Dalej w lewo mapy, gdzie po lewej, na dużej skale będzie kolejny przeciwnik. Idź cały czas w lewo mapy, aż zobaczysz bandytę przy ogniu patrzącego w morze. Zejdź w kierunku wody i zabij go. Teraz wróć do punktu startowego i maszeruj dalej w lewo mapy. Zabij pierwszego kolesia na klifie i wskocz do wody, kiedy nie będziesz już mógł biec po plaży. Wejdź po cichu z drugiej strony i przyczaj się na kolesia chodzącego kilka metrów dalej. Po tym mknij na dół mapy i popłyń na wyspę. Na drugiej dużej wyspie zo r za tę misję, jeśli zaś ktoś cię widział śmiało idź naprzód w poszukiwaniu jeszcze kilku przeciwników. W momencie gdy stwierdzisz, że wystarczy wracaj na statek, który mijałeś ostatnio, a jest tam, gdzie mapa miałaby godzinę 6 gdyby była tarczą zegarka.

MISJA 6: The Island Fort

WSTĘP: Tak. To na tej wyspie piraci przetrzymują wieśniaków. Ale gdzie oni ich prowadzą? Ayame postanawia to sprawdzić.

CO ROBIĆ? Najpierw koleś dokładnie przed tobą. Miły wstępik - podbiegnij i zabij go. Teraz wejdź na statek. I zabij kolesia przy maszcie. Przejdź na drugą stronę statku i zabij kolesia na brzegu. Teraz przebiegnij przed dziobem statku i dojdź po plaży do miejsca, gdzie zabiłeś pierwszego pirata. Widzisz schody pod górę? Idź po nich i zabij dwóch kolesi - jeden jest zaraz na początku, drugi nieco dalej. Przejdź przez tunel i spójrz za nim w dół i na lewo. Jest tam strażnik - zabij go także. Znów w dole i na lewo jest jeszcze jeden pan do wspólnej zabawy. Jeszcze niżej i wciąż w lewo mapy jest połać nierównej ziemi z bajorkiem. Idź przy samych skałach (masz

je mieć po lewej) dookoła połaci. Czai się tu koleś z pazurkami. Idź ostrożnie i zdejmij go. Sprawdź co ma. Spójrz teraz w kierunku góry mapy. Jest tam wysoka skała z drzewkami na górze. Tam jest twój kolejny przeciwnik. Pazurkarz. Spod drzewek rozejrzyj się - widzisz wieżę wartowniczą? To twój następny cel. Na górze jest koleś. Zrób mu coś. Teraz z wieży idź na północ. Tu na półce skalnej jest kolejny pazurkarz. Jest twój. Niestety jeśli pójdziesz na wprost - zobaczy cię. Musisz go zajść. Zabity? To teraz wespnij się na pobliski domek przy skałach, a potem jeszcze wyżej i na następny domek. Jest tam jeszcze pazurkarz do załatwienia. Zejdź sobie w dół ścieżką i zabij śpiącego pazurkarza. A teraz idź spokojnie ścieżką w dół i eliminuj pacjentów po drodze. Dotrzesz na sam dół dolinki (nie skracaj drogi i nie skacz). Po drodze miniesz bramę - nie wchodź za nią. Miń i schodź w dół. Na samym dole będzie koleś śpiący pod celą. Gdy go zabijesz wróć pod bramę i przejdź nią.

BOSS - Wang Dahai: Trzeba będzie się nagłowić. Po pierwsze, jego combos - drugi cios jest z lekkim obejściem. Najlepiej nie dawać mu go w ogóle zacząć. Blokowanie często nie pomaga. Po drugie, pewnie masz trochę bomb - pozbieranych od pazurkarzy. Podrzuć mu kilka. Kolce na drodze też nie zawadzą. Generalnie zrób wszystko, żeby z nim nie walczyć. Dopiero gdy wyczerpiesz wszelkie możliwości atakuj mieczami. Jak najczęściej uskakuj i atakuj z boku. Niestety - bardzo szybki koleś.

MISJA 7: The Quarantine Village

WSTĘP: Klan ninja Płonącego Świtu napadł wioskę, w której schronili się chorzy. Dlaczego to zrobili? Ayame udaje się, by rozwikłać zagadkę.

CO ROBIĆ? Spójrz: naprzeciw ciebie jest budynek. Zaraz na niego wskoczysz. Ale najpierw idź w lewy dolny róg mapy (jest blisko) i zabij ninjaskę chodzącą koło gorącego źródła. Teraz podbiegnij do wzmiankowanego budynku. Zaczep hak i wespnij się. Przed tobą na daszku jest ninjaska. Zdejmij ją. W dole, między budynkami widać pana z sierpami - też go zabij. Teraz idź po dachu w lewo mapy: przy wielkiej bramie jest łucznik. Zdejmij go.
Idź górę mapy i przeskocz na następny budynek (nie przekraczaj głównej drogi). Tu po prawej jest studnia, a przy niej kobieta z pazurkami. Zdejmij ją i szybko się stamtąd odsuń. Teraz wejdź na najbliższy studni budynek i spójrz z dachu na jego drugą stronę. Jest tam ninjas. Zdejmij go i wejdź na dach naprzeciwko dachu, z którego zlazłeś. Teraz idź w prawo mapy. Nad wodą, na dole chodzi koleś. Zabij go. Teraz do dołu i w lewo mapy, po dachach. W podwórku będzie stał łucznik. Znów w dół. Jeden dom dalej - koleś na dachu. Teraz próbuj dostać się w lewy, dolny róg mapy. Wszyscy przeciwnicy będą po drodze.

BOSS - Slug, Frog i Snake: Trzech leszczy. Jedna, podstawowa zasada: biegaj i nie daj się otoczyć. Pierwszy będzie za tobą zawsze Snake i tego rozwal na początek. Slug (czyli ślimak) wiadomo - ostatni. Pożyje sobie najdłużej. Taktyka nowa: na Snake'a, który biega niemal tuż za tobą dół+kwadrat i dalsza ucieczka. Froga roznieś combosami. A ślimaka dla odmiany... też. To prościaki, tylko nie można dać się im trzymać w kupie.

MISJA 8: Cherry Tree Hill

WSTĘP: Po tym jak Tatsumaru zabił mistrza klanu Azuma, Ayame rusza jego śladem. Trop wiedzie w bardzo dziwne miejsce.

CO ROBIĆ? Idź przed siebie i zabij pazurkarza, którego spotkasz po drodze. Dalej prosto, a po prawej, w wąwozie spotkasz ninjaskę. Teraz poziomo w lewą stronę mapy i wysoko na wzgórzu poszukaj kolejnej przeciwniczki. Wróć i przejdź przez rzekę, gdzie zobaczysz się z kolejną. Idź teraz tak, by mieć skały po lewej stronie, aż dojdziesz do pazurkarza. Wdrap się na najbliższą górkę i w dole po lewej stronie poszukaj ninja. Rozejrzyj się za wilkiem w pobliżu i zabij go. Dalej w lewą stronę mapy i odszukaj na wzgórzu ninjaskę, nieco w prawo pazurkarza i jeszcze w prawo - kolejną ninjaskę. Teraz idź w górę mapy przy lewej jej krawędzi. Zabij pazurkarza i brnij dalej dookoła mapy, aż dojdziesz do drzewa, przy którym stoją dwie osoby (po prawej).

MISJA 9: In Pursuit of Tatsumaru

WSTĘP: Rikimaru i Ayame podążają tropem Tatsumaru. Wiedzie ich Semimaru. Ślady prowadzą właśnie tu.

CO ROBIĆ? Pierwszy przeciwnik jest za największym kamieniem koło miejsca, w którym zacząłeś misję. Przyczaj się i zobacz, w którą stronę się obraca. Zdejmij go. Idź w lewo i lekko do góry na mapie. Tam, wysoko w bambusach będzie czekał przeciwnik. W okolicy jest jeszcze jeden ninja, dokładnie na dole, po prawej, na podeściku. Wróć teraz do miejsca startu i przejdź do prawej krawędzi mapy. Podążaj tamtędy. Przy jaskini natkniesz się na kolegę do towarzystwa. Nie daj mu się sobą znudzić. Jego przyjaciel jest w jaskini. Potraktuj go analogicznie. Idź dalej przy prawej krawędzi mapy. Zobaczysz śpiącego kolesia, ale ostrożnie, bo przed nim jest mina. Ścieżką dalej w górę mapy i załatw drugiego śpiocha. Dalej do przodu, aż do kamienia - za nim chodzi nija - napadnij go. Idź teraz w górę rzeki i załatw kolesia przy pierwszej skale po prawej. Wciągnij go do rzeki. Teraz wejdź na tę wielka skałę obok bambusów i poczekaj na ninję z dziobem, który chodzi na górze. Zabij go. Jeśli udasz się dalej w tę samą stronę, spotkasz kolesia, którego trzeba szybko załatwić aby nie zobaczył ciała kolegi. Teraz podejdź do podstawy dwóch równoległych kresek, które widzisz na górze mapy i zabij tam ninjasa. Stąd idź w lewo mapy i odszukaj następnego przeciwnika przy lewej ścianie. Rozejrzyj się, na lewo na mapie są grobowce. Na górze, za nimi łucznik. Nie baw się z nim za długo. Zejdź w dół wodospadu i na mostku zabij jeszcze jednego ninjasa. Idź teraz na godzinę 11 mapy i na północ. Wejdź w tunel w bambusowym lesie, zabij dwie osoby po drodze i dojdź do jego końca.

BOSS: Churro: Jeśli masz jakiś sprzęt ofensywny - użyj go (gwiazdki, bomby, granaty). Nie uciekaj przed tygrysem, jest od ciebie szybszy. Stój w miejscu i tylko się odwracaj. Uderzaj go w boki i w tył. To bardzo ciężki przeciwnik.

MISJA 10: The Kansen Caverns

WSTĘP: Trop spisku wiedzie do jaskiń. Czyżby tu kryła się przyczyna buty klanu Płonącego Świtu? Czym jest Ognisty Demon?

CO ROBIĆ? Wskocz do wody po prawej i płyń do wodospadu. Wyjdź na brzeg i niepostrzeżenie zabij ninję, który tam się szwenda. Wróć do wody i skocz do basenu, gdzie wpada woda z wodospadu. Płyń do lewego dolnego rogu mapy. Po wielkich schodach wejdź na górę, gdzie czeka na ciebie przeciwniczka. Teraz znajdź jamę w tej ścianie basenu, która jest na dole mapy i poszukaj wejścia do tunelu. Jest na wysokości człowieka. Idź wzdłuż ściany i skacz po platformach, aż wyjdziesz w okolicach wodospadu, tam gdzie zabiłeś swoją pierwszą ofiarę. Idź w głąb wielkiej pieczary, zabijając wszystkich po drodze (ninjaska przy kolumnie i łucznik przed krata więzienia). Wskocz na półkę nad więzieniem i zabij pazurkarza. Odszukaj tam tunel i przebiegnij przez niego. Zatrzymaj się dopiero przed następnym pomieszczeniem. Skręć dwa razy w prawo i zabij pazurkarza. Teraz obróć się w kierunku, z którego przyszedłeś i skręć w prawo, by znaleźć śpiącego pazurkarza przy kracie. Idź dalej nowym korytarzem, ale uważaj na kopczyki z bombami. Za zakrętem w prawo wejdź na górę i zabij ninjasa. Idź przed siebie. Podążając dalej zabij kolejnego ninjasa (uważaj na włócznie w lewej ścianie). Ruszaj dalej aż dojdziesz do wielkiej kraty z bramką po środku. Za kratkami po prawej masz śpiącego pazurka, a po lewej ninja. Zabij ich obu. Teraz wyjdź i skieruj się w prawą stronę mapy.

MISJA 11: The Fire Demon

WSTĘP: Trop Tatsumaru prowadzi na pokład Ognistego Demona. Czy to tam rozegra się ostateczna rozgrywka? Czy atsumaru naprawdę uważa się za niewinnego?

CO ROBIĆ? Zejdź poziom niżej. Na dole, na wysokości początku schodów jest przeciwnik. Zabij go. Schowaj się za następną po drodze kolumną i poczekaj na ninjasa, sam do ciebie przyjdzie. Zeskocz w dół. Opodal za kratkami chodzi kolejny przeciwnik. Zabij go i poszukaj schodów. Zejdź w dół i powoli wypatruj ninji. Gdy go zobaczysz, cofnij się by w odpowiednim momencie zaatakować. Dalej jest pazurkacz. Teraz skręć w prawo mapy i tocz się po podłodze. Zobaczysz pomarańczowe drzwi, rozetnij je i schowaj się przy schodach naprzeciwko. Zabij strażnika po drugiej stronie schodów i jeszcze jednego na ich szczycie. Przejdź do następnego pomieszczenia i załatw pazurka i łucznika na dole, a potem ninjasa na górze. Tam skręć w lewo i w przejściu zabij pazurka. W następnym pomieszczeniu najpierw zabij kolesia przy lewej ścianie, a potem ostrożnie podejdź do ninji, który jest na lewo poniżej. Wiesz co robić. A teraz przebadaj skrzynię po drugiej stronie pomieszczenia. Wróć i zeskocz w dół na antresolę. Na schody i do góry.

BOSS 1: GENBU: Nie daj się podejść z boku, jesteś szybszy. Najpierw jego combos, potem twój. Spróbuj stanąć na schodach wyżej od niego - nie będzie mógł blokować. Polecam także wepchnięcie na świecznik.

BOSS 2: TATSUMARU: Walcz jak chcesz, to prosty przeciwnik. Ważne, by nie odchodzić od niego za daleko, bo będzie w ciebie rzucał wszystkim co ma. Najlepiej cofać się blokując (strzałka w dół) i uważać by być cały czas przodem do niego.

TATSUMARU

MISJA 1: A Shadow

WSTĘP: Tatsumaru wyrusza na pomoc Panu Gohda. Tuż przed zamkiem pozostawia jednak swoich kamratów. Coś zwróciło jego uwagę.

CO ROBIĆ? Odwróć się do tyłu i dojdź do muru. Na nim jest pierwszy przeciwnik. Uważaj - jeśli spadniesz po przeciwnej stronie - zginiesz. Zeskocz. Teraz przejdź przez drzwi i idź w prawo. Zabij łucznika na schodach. Ścieżką w lewo, przy samych schodach jest halabardnik. Bum. Teraz wróć do początku misji i biegnij przed siebie, po pochylni w górę (na dół mapy) - jest tam strażnik. Teraz idź dalej, przez drzwi. Tu, na podwórku, jest jeden strażnik i ninjas na dachu po lewej. Nie widzą się. Zabij ich obu. Na szczycie dachu, na którym był ninjas jest drugi koleś do zabawy. Teraz idź w lewą stronę mapy. Spadnij na podwórko ze strażnikiem i zabij go, wskocz na dom dalej. Stąd udaj się w lewy dolny róg mapy, a potem na górę przy jej lewej ścianie. Nie zważaj na piorących się kolesi - wygra twój. Ale uważaj na gejszę, żeby cię nie zobaczyła. Idź po dachach. Zabijaj po drodze przeciwników. Po drodze dotrzesz do wysokiego budynku - to pałac. Wejdź na niego od lewej strony mapy i dotrzyj do najwyższego miejsca dachu. Jest tam Kagami.

BOSS - Seiryu: Zapowiada się krótka walka. To prostak. Możesz mu się na przykład schować po drugiej stronie dachu i zajść od tyłu. Możesz też wywalić granatem. Ale generalnie twoje combo jest tak potężne, że ten przeciwnik nie ma czego tu szukać. Blokuj i atakuj.

MISJA 2: The Head of Lord Toda

WSTĘP: Okazało się, że za masakrą w pałacu Pana Gohda stoi Pan Toda. Tatsumaru wyrusza po jego głowę w sam środek obozu wojska.

CO ROBIĆ? Idź do lewej strony mapy i w dół. Oczyść wszystko na dół od swojej pozycji startowej. Gdy miniesz jej wysokość przy lewej ścianie mapy, dotrzesz do bali drewna po prawej. Gdzieś przed tobą jest ninjas. Przyczaj się. Teraz wejdź na górkę: tu chodzi halabardnik i stoją dwie strażnicze wieże. Pozabijaj wszystkich (na wieżach też). Stąd przejdź na prawą stronę mapy i idź tak, żeby mieć jej granicę przy samej prawej ręce, w górę mapy. Zabijaj ludków po rodze. Dotrzesz do najwyższego punktu mapy (za parkanem), obejdź kwadratowy namiot wojska, zabij straż przed wejściem i wejdź do środka.

BOSS Lord Toda: Pan Toda ma dwóch pomocników: łucznika i kolesia z włócznią. Są dwie metody: albo zabijać po kolei łucznika, kolesia i Todę, albo dla bardziej cierpliwych biegać wokół i patrzeć jak się sami wyżynają. Dopiero po osłabieniu ich wkroczyć.

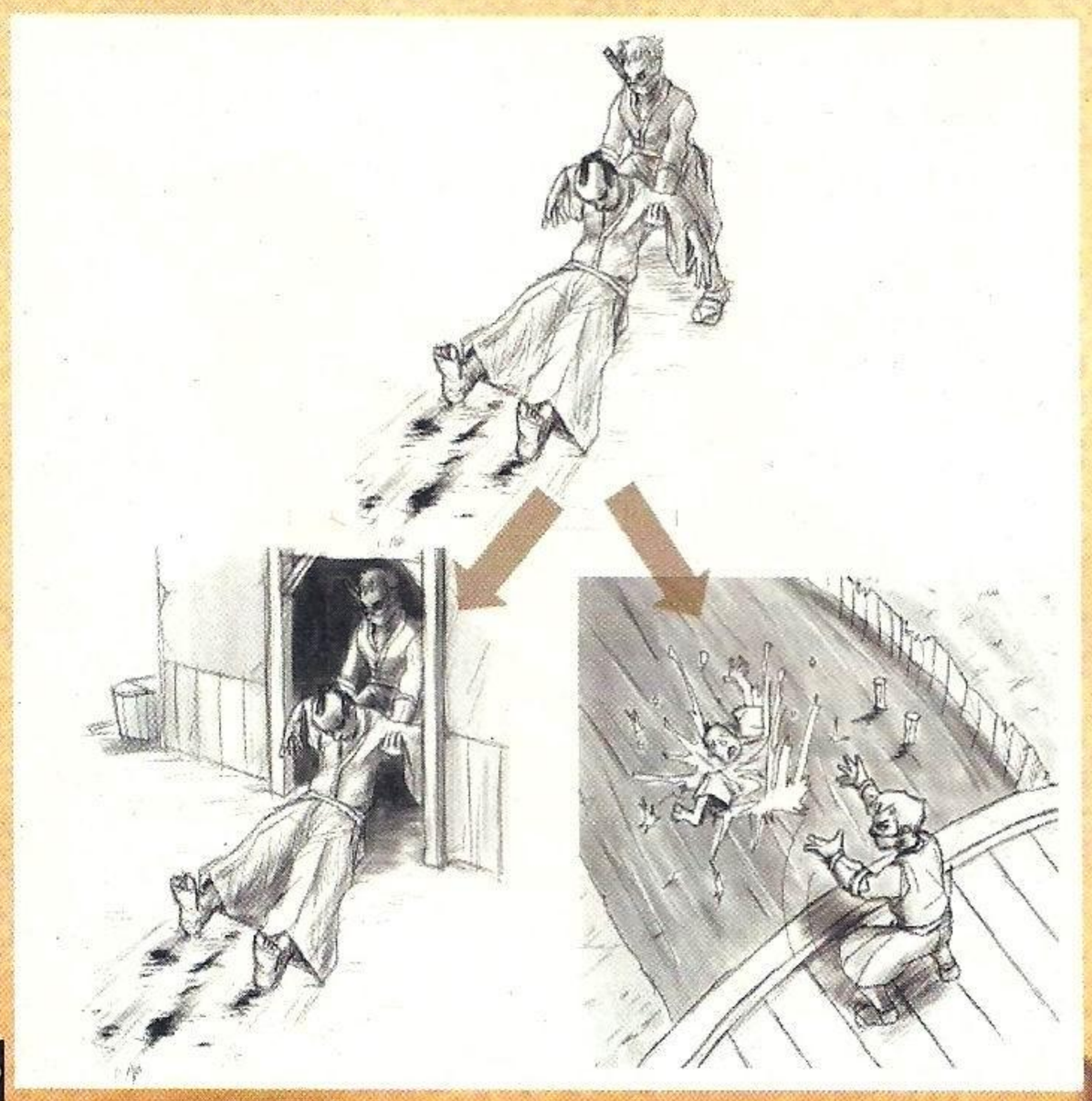
BOSS - Lady Kagami: Z tym trudniej. Kagami jest rewelacyjna. Musisz koniecznie uciec jej na teren, gdzie będziesz miał możliwość manewrów. Od razu więc zacznij biec .Miejscem gdzie znajdziesz dla siebie dogodną pozycję uratuje ci tyłek. Spójrz na mapę - i wybierz. Oto kruczek do tej walki.

MISJA 3: Labor Shortage

WSTĘP: Po dwóch miesiącach Tatsumaru odzyskał siły. Niestety - jego pamięć nie wróciła. Wmówiono mu, że jest jednym z Lordów Płonącego Świtu. Od tej pory zaczyna się jego tragiczna podróż. Na początek musiał wyłapać wieśniaków do pracy w kopalni.

CO ROBIĆ? Jeśli ktoś cię zobaczy - koniec misji. Przyłóż się. Najpierw skręć w lewo i poczekaj na strażnika przy drewnianym słupie. Zaraz przyjdzie. Zajdź go od tyłu. Teraz idź do lewego, dolnego brzegu mapy i do góry. Po dachach. Koło wysokiego domu pojawi się kolejny strażnik. Idź teraz cały czas na górę mapy obserwując radar. Wszyscy są po drodze - dojdź do lewego górnego rogu mapy. Teraz powoli idź w prawo. Ostatni koleś śpi i trzeba mu strzelić uppercuta z kucaka. Wszyscy kolesie są na lewo od głównej drogi miasta. Gdy skończysz ostatniego, misja się zamknie.

MISJA 4: Guarding The Secret Harbor



WSTĘP: Ninja Gohdy odkryli sekretny port. Tatsumaru otrzymał polecenie zabicia wszystkich samurajów Gohdy na jego terenie.

CO ROBIĆ? Pierwszych trzech przeciwników masz przed sobą. Jeden po lewej, dwóch po prawej. Teraz wróć jak najkrótszą drogą do lewej krawędzi mapy i idź w dół przy niej. Mijanych przeciwników zabijaj. Dojdziesz w końcu do plaży. Idź przy jej brzegu - do wody nie wchodź. Nie wchodź też na statek, który miniesz. Kiedy miniesz łuk skalny po drugiej stronie plaży, zobaczysz, że zaczynasz wracać. Wróć tak do punktu startu - za tobą tylko śmierć i zniszczenie. Po drodze, tuż przed końcem będzie stał wieśniak przy pochodni - nie zabijaj go. Ubrany jest w zielony kubrak. Kiedy wrócisz w ten sposób do punktu startu, rusz przez środek mapy na sam dół - wybij resztkę kolesi na planszy, którzy nie byli przy ścianach i wejdź na statek, zabijając ostatniego strażnika na lądzie. Jeśli boss nie pojawił się, znaczy to, że gdzieś jeszcze jest strażnik. Sprawdź WSZYSTKIE wysepki na dole mapy. Jedna jest z prawej jedna z lewej. Pewnie tam się skrył.

BOSS - Urano Takehito: Stary samuraj jest słabiakiem do potęgi. Najważniejsze jest to, że powoli chodzi. Wyrzuć na niego wszystko co masz: kolce, shurikeny, bomby, strzały. Na koniec zejdź pod pokład statku i poczekaj, aż on będzie schodził. Możesz stać wyżej, albo niżej i ciąć go. Spróbuj mu się też chować i atakować gdy stoi tyłem i rozgląda się.

MISJA 5: No Mercy

WSTĘP: Rozzłoszczona Pani Kagame postanawia zemścić się na Panu Gohda. Wysyła swoich ninja do wioski, gdzie udziela się pomocy chorym. To słaby punkt Gohdy. Ta rana zaboli.

CO ROBIĆ? Najpierw szybko za dom po prawej i na jego dach. Za chwilę, naprzeciwko ciebie pojawią się dwie osoby: zza domu na którym jesteś wyjdzie samuraj, a halabardnik nieco dalej, zza domu po lewej. Skończ ich obu. Teraz wróć do punktu startu i idź w prawo mapy - po domem zabij łucznika - a potem w dół mapy. Zabij łucznika i kawałek dalej - kolesia z włócznią. Stoją na polance. Teraz wróć w prawy górny róg mapy i zacznij iść w dół przy prawej ścianie. Najpierw będzie łucznik spacerujący między polami ryżowymi, a potem koleś na pierwszym napotkanym podwórku - wskocz sobie na dach i rzuć okiem na drugą stronę. Idź dalej przed siebie: jeden dom w dół mapy zobaczysz jednego kolesia, a z następnego domu kolejną ofiarę (przy zielonym płotku). W pobliżu jest też dwóch halabardników. Idąc tak w dół - dotrzesz do płotka, w którym jest bramka i dwie latarenki. Skieruj się w prawo i idź przy płotku. Zabij jeszcze halabardników przy domku, a na koniec łucznika przy gorących źródłach (w lewym dolnym rogu mapy). Teraz już na spokojnie obejrzyj co zrobiłeś. Jeśli kogoś przegapiłeś, Kagame nie pojawi się. Przeszukaj więc wioskę i dobij resztę żołnierzy.

MISJA 6: Assault on the Ninja Village

WSTĘP: Czas ukarać ninjów. Uderzyć w samo ich serce. Tatsumaru udaje się do sekretnej wioski ninjasów, by tam dokonać rzezi i czynu, który przyniesie mu zgubę.

CO ROBIĆ? Kucnij. Przeciwnika masz po lewej, na górce. Drugi zaraz obok. Wśród drzew. Zabij obu. Teraz, wśród drzew, idź w górę mapy. Zobaczysz wątłą sylwetkę w różowym kubraczku idącą gdzieś między pniami. Dopędź ją i zabij. To była twoja babcia. Z tego miejsca rusz w prawo mapy. Tu, na górce, obok gorącego źródła jest kolejny łucznik. Rozejrzyj się. Widzisz w górze domek? Zajmij się dwoma starszymi panami chodzącymi wokół. Nie wchodź jednak do domku i zapamiętaj na mapie, gdzie jest. Teraz dojdź do rzeki i idź w jej dół. Dotrzesz do klifu. Na dole dwa domki. Jeden ma dach kryty słomą, drugi drewnem. Koło słomianego jest dziadek do zabicia. Stąd idź w dół mapy. Nie skacz do wody pod spodem, tylko zejdź alejką - chodzi po niej strażniczka. Trzeba ją zabić. Idź teraz w lewo do wartowniczej wieży - widać ją już. Zabij strażnika na niej. A potem zeskocz w dół mapy i zdejmij ostatniego w tej części. Wróć do wieży i zdecydowanie skieruj się w prawą część mapy, przez mostek. Wejdź do bambusowego lasu i zabij dwie osoby. Stąd idź do lewego dolnego rogu mapy. Tu jest kilku przeciwników i wasze pole treningowe. Gdy ich skończysz idź do domku, do którego nie wolno ci było wchodzić.

BOSS - Shinunsai: Na szczęście widać każdy cios jaki zadaje sensei. Jego miecz pozostawia smugi. Nie daj się zapędzić w róg i użyj każdej broni jaką masz. Niestety, dziadek blokuje wręcz rewelacyjnie. Albo zajdziesz go z boku, albo wyczerpiesz patentami w stylu granatów, czy ognistego oddechu. Postaraj się być zawsze na środku pokoju i przodem do niego.

MISJA 7: The Final Dawn

WSTĘP: Tatsumaru odzyskał pamięć. Nic nie zwróci mu honoru ninja. Sprawa Płonącego Świtu jest jedynym na czym mu zależy. Chce też dla niej zginąć. A ninja musi ginąć za coś.

CO ROBIĆ? Pierwszy przeciwnik jest przed tobą. Lekko niżej. Za nim skręć w prawo i idź wzdłuż "murku". Przejdź w prawy dolny róg mapy i zabij strażnika na dole. Teraz idź w górę mapy i zabij kolesia za masztem. Idź dalej przed siebie, a gdy dojdziesz do podwyższenia z balustradką wskocz i przejdź na lewą stronę mapy, do jej krawędzi, zabijając wszystkich po drodze. Zejdź aż za Powinieneś dojść do drugiej burty statku i małego pomostku łączącego okręt z osłoniętą barką. Na jej pokładzie, daleko od wejścia jest strażnik.

Uwaga: pod żadnym pozorem nie wolno ci spaść ze statku! Nie wpadniesz do wody tylko zginiesz. Niestety, postać będzie często wchodziła na barierki. Najłatwiej, gdy się przed kimś cofasz, albo przetaczasz. Bądź ostrożny.

Teraz udaj się w górę mapy zabijając wszystkich napotkanych po drodze. Idź tak, aż obejdziesz cały statek. Idea tej misji jest taka, by zabić wszystkich. Jeśli więc wrócisz do punktu, w którym już byłeś, a boss się nie pojawia - poszukaj jeszcze, gdzie włącza się twój skaner. Zapewne jest to gdzieś na środku pokładu.

BOSS - Jubei: Cofaj się i wal w niego, kiedy podbiega. Cierpliwie i nie kombinuj. Stuprocentowa technika. A jeśli masz jakieś gadżety, możesz też w niego rzucać.

Nie kasuj końcowej animacji! Zobaczysz kto naprawdę stał za całą intrygą, komu mało jeszcze krwi. Jegomość ów pojawił się wszak w części pierwszej jako najwierniejszy sługa demona Meioh... Pamiętacie Onikage?... Niezłe zakończenie.

X-MEN® MUTANT ACADEMY™

Oto kompletna lista ciosów do tej przyjemnej, arcade'owej gry. Bawcie się dobrze.

txt: Nolster

I. SUPER-METERY

W X-MEN: MUTANT ACADEMY mamy trzy super-metery. Każdy odpowiada za jednego supera. Pierwszy ładuje się najszybciej i jest najłatwiejszy do wykonania. Naturalnie zabiera też najmniej energii przeciwnikowi. Drugi super jest w zasadzie mini-kombosem. Najpierw odpalamy go odpowiednią kombinacją, a następnie wciskamy pada kierunkowego zgodnie z pokazującymi się na ekranie strzałkami. Dzięki temu zwiększamy moc kombosa. Trzeci super to X-Treme specjal. Jest najtrudniejszy do wykonania, ale zabiera też najwięcej energii przeciwnikowi. I to tyle jeśli chodzi o metery.

II. CIOSY

Podstawowe ciosy.
G - Góra
D - Dół
P - Przód
T - Tył
Px - Pięść (obojętnie która)
Kx - Kopnięcie (obojętnie które)

Łączenie ciosów
G+Px - wciśnięcie obu przycisków naraz.
G, Px - klepanie przycisków jeden po drugim
Kwadrat - Pięść 1 (w skrócie P1)
Trójkąt - Pięść 2 (P2)
R1 - Pięść 3 (P3)
X - Kopnięcie 1 (K1)
Kółko - Kopnięcie 2 (K2)
R2 - Kopnięcie 3 (K3)
L1 - Counter. L1 wciskamy na moment przed przyjęciem ciosu. Jeśli dobrze zgramy to w czasie, przeciwnik nie ma szans.
L2 - Rzut 1
L2 + P - Rzut 2 - najbardziej uniwersalny i najczęściej stosowany.
L2 + T - Rzut 3 - Mocniejszy od rzutu nr 2, ale trudniejszy do wykonania w sytuacjach podbramkowych.

CYCLOPS

SPECJALE
Optic Blast: D, P + P1
Super Optic Blast: D, P + P2
Hyper Optic Blast: D, P + P3
Upper Blast: D, T + P1
Super Upper Blast: D, T + P2
Hyper Upper Blast: D, T + P3
Lunge Kick: D, T+K1
Super Lunge Kick: D, T + K2
Hyper Lunge Kick: D, T + K3

SUPERY
1.) Super Power Lunge Kick: D, P + K3
2.) Hyper Rush: D, T + P3
3.) Concussive Blast- D, P + P3 + K3

WOLVERINE

SPECJALE
Fury Claw: D, P + P1
Super Fury Claw: D, P + P2
Hyper Fury Claw: D, P + P3
Samurai Dive: D, T + Kx, K1 lub (będąc w powietrzu) K2
Sudden Dip: D, T + Kx, K3 (ostanie kopnięcie wciskać będąc w powietrzu)

SUPERY
1.) Samurai Slice: D, P + K3
2.) Special Delivery: D, T + P3
3.) Weapon X: K2, K1, D, P2

GAMBIT

SPECJALE
Card Toss 1: T, P + P1
Card Toss 2: T, P + P2
Card Toss 3: T, P + P3
Card Throw 1: D, T + P1
Card Throw 2: D, T + P2
Card Throw 3: D, T + P3
Staff Upper 1: T, P + K1
Staff Upper 2: T, P + K2
Staff Upper 3: T, P + K3

SUPERY
1.) Charged Staff: D, T + L2 (Rzut 1)
2.) Card Trick: D, P + K3
3.) 52 Card Pickup: T, P + P3 + K3

STORM

SPECJALE
Electric Drill 1: T, P + P1
Electric Drill 2: T, P + P2
Electric Drill 3: T, P + P3
Ball Lightning 1: D, T + P1
Ball Lightning 2: D, T + P2
Ball Lightning 3: D, T + P3
Lightning Uproar 1: T, P + K1
Lightning Uproar 2: T, P + K2
Lightning Uproar 3: T, P + K3

SUPERY
1.) Static Force: K2, G, P2
2.) Hyper Electric Drill: T, P, T + P3
3.) EMF: T, P, T + K3

BEAST

SPECJALE
Beast Slide 1: D, T + K1
Beast Slide 2: D, T + K2
Beast Slide 3: D, T + K3
Handspring Kick 1: D, T + P1
Handspring Kick 2: D, T + P2
Beast Roll: D, T + P3

SUPERY
1.) Handplant Hell: D, P + K3
2.) Seismic Smackdown: D, P + P3
3.) Flat Out: T, D, P + K2

PHOENIX

SPECJALE
Flying Phoenix 1: D, P + P1 (będąc w powietrzu)
Flying Phoenix 2: D, P + P2 (będąc w powietrzu)
Flying Phoenix 3: D, P + P3 (będąc w powietrzu)
Inferno Kick: D, P + K1
Air Strike 1: D, P + K1 (będąc w powietrzu)
Air Strike 2: D, P + K2 (będąc w powietrzu)
Air Strike 3: D, P + K3 (będąc w powietrzu)

SUPERY
1.) Hyper Air Strike: D, T + K3 (będąc w powietrzu)
2.) Double Phoenix: D, P + P3
3.) Phoenix Force: P2, P1, D, K2

TOAD

SPECJALE
Toad Spit: D, P + P1
Toad Trick: D, T + K1
Flytrap 1: D, P + K1
Flytrap 2: D, P + K2
Flytrap 3: D, P + K3

SUPERY
1.) Kicking Toad: T, P + P3
2.) Frog Legs: D, T + P3
3.) Flying Toad: T, P + K3

MYSTIQUE

SPECJALE
Cheap Shot 1: D, T + K1
Cheap Shot 2: D, T + K2
Cheap Shot 3: D, T + K3
Head Shot: D, P + P1
Pop Shot: D, P + P2
Leg Sweeper: D, P + P3

SUPERY
1.) Deck Special: D, T + L2 (rzut)
2.) Sum Total: D, T + P3
3.) Mystique's Surprise: D, P + K3

SABRETOOTH

SPECJALE
Dusty Claw: T, P + K1
Ill-Treatment: D, T + K2
Dive Claw 1: T, P + P1
Dive Claw 2: T, P + P2
Dive Claw 3: T, P + P3

SUPERY
1.) Weapon X: P1, K2, T, P1
2.) Ground Pound: D, T + P3
3.) Rampant Strength: P1, K2, T, P2

MAGNETO

SPECJALE
Magnetic Lift 1: T, P + P1
Magnetic Lift 2: T, P + P2
Magnetic Lift 3: T, P + P3
Power Gush 1: D, P + P1
Power Gush 2: D, P + P2
Power Gush 3: D, P + P3
Lure: D, P + K1

SUPERY
1.) Hyper Magnetic Lift: T, P + K3
2.) Power Gush: D, T + P3
3.) Lure: D, T + K3

III. X - RADY

- Grę najlepiej rozpocząć od trybu ACADEMY - mamy tam możliwość przetrenowania wszystkich ciosów na spokojnie.
- Lepiej wybierać bohaterów szybszych niż wolniejszych - mają zdecydowaną przewagę.
- Podczas walki m-u-s-i-c-i-e nauczyć się korzystać z Counter'ow - bez nich jest duuuuużo trudniej.
- Pamiętajcie też o rzutach. Najłatwiejszy do wykonania jest P + L2. Po rzucie warto odskoczyć do tyłu i jeśli chcecie powtórzyć akcję.
- Ważnym elementem X - MEN: MA są juggle. Starajcie się wyrzucać oponentów w powietrze przy każdej nadarzającej się okazji - przeciwnik jest bezbronny, a my możemy go dodatkowo uszkodzić.
- Oczywiście nie zapominajcie o superach - najpierw naładujcie meter, a później do ataku!
- Sprawdźcie T + L2 grając Wolverine'em - ten rzut zabija!

Magia

Czary, tak jak broń, podporządkowane są żywiołom. Poza tym, jeśli dużo używa się jakiegoś czaru, to jesteśmy w nim coraz lepsi (zwiększa się na przykład liczba przeciwników, których możemy objąć jego działaniem). Po drodze można znaleźć także Scrolle. Są one jednorazowego użytku, ale posiadają sporą siłę uderzeniową. Magiczne Scrolle także są podporządkowane żywiołom.

Flare: Słaby czar ofensywny, raczej nie warty używania
Geyser: Czar oparty na żywiole wody
Tornado: Czar ofensywny oparty na żywiole powietrza
Megalith: Mocny czar ofensywny podporządkowany żywiołowi ziemi
Heal: Uzdrawianie. Podstawowy czar używany na polu walki.
Reflect: Odwraca ataki magiczne przeciwnika. Świetny czar - szczególnie przydatny pod koniec.
Fortify STR, VIT, DEX...: Czary podwyższające wybrany współczynnik. Mogą służyć też jako czary ofensywne. Rzucone na wroga osłabiają daną cechę.

Broń

Broń funkcjonuje na tej samej zasadzie co magia. Jeżeli dużo używamy jakiegoś rodzaju broni, to wzrasta nasz level dla tego rodzaju. Warto więc już na początku ukierunkować naszą postać. W opisie podaję bronie jakich najlepiej używać na bossów, zaś uzbrojenie na zwykłe potwory pozostawiam waszej inwencji. Uzbrojenie też jest podporządkowane żywiołom. Jeżeli potwór jest oparty na przykład na wodzie to najskuteczniejsza będzie broń z żywiołem ognia. Dochodzą do tego jeszcze właściwości specjalne:
- **silent** - wróg porażony bronią o tej właściwości nie może rzucać czarów.
- **poison**- zatrucie, co jakiś czas przeciwnikowi odchodzi trochę energii
- **paralysis**- powoduje że wróg nie może wykonywać żadnej czynności
- **MP drain**- uderzenia odbierają energię magiczną, przelewając ją na zadającego ciosy.
- **HP drain**- właściwości te same co poprzednio tyle że tym razem zabiera energię fizyczną
- **hit**- wzmocnione uderzenie

Oddzielnym rodzajem broni jest broń miotana, której poświęcę tu trochę więcej miejsca:
- **SA, DA, Automatic** - trzy rodzaje pistoletów różniące się między sobą ilością wypluwanych pocisków podczas jednej tury.
- **Rifle i RD Rifle** - różnią się tak jak wyżej opisane pistolety ilością wypluwanych pocisków.
- **RD Shotgun i Shotgun 6** - pierwszy z nich ma większą siłę, zaś drugi większy magazynek.
- **Crossbow** - kusza, zdecydowanie najlepsza broń miotana. Niestety jej "magazynek" to tylko jeden bełt.

Choć KOUDELKA trochę zawiodła nasze oczekiwania, niewątpliwie jest do pogrania. Oto opis, który pomoże wam ją ukończyć.

txt: Flik

Dysk 1

Podczas intro zapoznasz się z miejscem które przyjdzie ci zwiedzić, oraz z jakimś przyjemniaczkiem pod ścianą. Gdy zaatakuje cię potwór, dostaniesz od owego przyjemniaczka pistolet i rozpocznie się walka. Odbiegnij w róg i strzelaj z gnata. Jeżeli potwór zbliży się - uciekaj i prowadź ostrzał. W sumie nie masz szans przegrać gdyż stwór używa tylko czarów wzmacniających.

Po zlikwidowaniu przeciwnika podejdź do człowieka, który ci pomógł. Po małym pokazie sił psychicznych Koudelki, już zdrowy Edward Plunkett stanie się twoim kompanem. Uzbrój go w nóż, zaś Koudelce zostaw pistolet. Wyjdź przez drzwi, o które był oparty Edward, a następnie skorzystaj z drzwi na dole (u góry są na razie zamknięte). W pomieszczeniu z podestem zabierz z niego naboje (naładuj rewolwer) i skorzystaj z drabiny.

Kiedy będziesz na górze, weź z beczki mapę. Wejdź za stolik i weź z niego chleb. Teraz zejdź na dół i przejdź przez czerwone drzwi (na wprost drabiny). Tutaj zejdź schodami na dół (na wprost jest także przejście - zapamiętaj je) i wejdź do pierwszych drzwi po lewej. Spotkasz pierwszych ludzi. Dostaniesz od nich naboje i trochę informacji. Będąc znów na korytarzu przejdź przez drugie drzwi na lewo.

Po krótkiej wstawce FMV, w trakcie którego Koudelka postawiła Edwardowi twarde warunki (ach, te kobiety) weź nóż z jasnego stołu. Naprzeciwko tego stołu, za ladą znajdują się drzwi. Za nimi, obok studni znajdziesz roślinkę odtruwającą Panacea. Wyjdź z pomieszczenia ze studnią i skieruj się na prawo, do niebieskich drzwi (trzecie w tym pomieszczeniu). Obok nich, na stole, leży ser - weź go. W pomieszczeniu za niebieskimi drzwiami ze stołu weź Listen i młot, a z podłogi rurkę. Przejdź przez kolejne drzwi i skieruj się w prawo. Zaatakuje cię ogromny chwast, który jest też przy okazji bossem. Uzbrój Koudelkę w rurkę, a Edwarda w młot. Nie powinieneś mieć z roślinką kłopotów (ja pokonałem ją bez uzdrawiania się).

Po walce dostaniesz Icon Necklace. Teraz idź do gościa leżącego w drugim końcu pomieszczenia. Okaże się nim James O'Flaherty, który dość niechętnie przystanie do ciebie. Zrób save przy sadzawce i wróć się do przejścia które miałeś zapamiętać (na górze schodów). Po drodze zabierz obustronnego Dirka, który znajduje się za obrazem parowca. Idź dalej, z pokoju gdzie panuje bałagan zabierz naboje (są obok łóżka). Idąc wciąż do przodu natrafisz na długi korytarz, a za nim na zamknięte drzwi.

Przy próbie ich otwarcia zaatakują cię trzy medaliony. Jeżeli jesteś na 4-5 levelu - nie powinieneś mieć problemów. Jeżeli nie, to pokręć się trochę po okolicy. Edwarda i Koudelkę uzbrój jak poprzednio, a Jamesowi daj pistolet lub Dirk. Prawdopodobnie jeden z medalionów zasłoni ci drogę do innych. Zastosuj więc taktykę wszyscy na jednego, a nie powinieneś mieć problemów z pokonaniem wszystkich medalionów.

Po walce dostaniesz Ring. Teraz możesz otworzyć drzwi. Znajdziesz się w podziemiach. Przejdź przez niebieskie drzwi na lewo i z podłogi weź Listen. W tym pomieszczeniu rozwalona jest lewa ściana, idź tam. Zobaczysz kuferek pod ścianą (zapamiętaj go), oraz drzwi przez które musisz przejść. Po krótkim pokazie rodem z filmu "Egzorcysta" podejdź do szafy i otwórz ją. Tam przywita cię mumia. Uzbrojenie zastosuj podobne jak na poprzedniego bossa, a poradzisz sobie bez problemów.

Gdy mumia wyparuje, zajrzyj jeszcze raz do szafy i zabierz drabinę sznurową. Teraz wróć się przez dwa pokoje do korytarza lochów i podążaj nim. Po wstawce FMV użyj drabiny na lewej części rozpadliny (niezły rym). Będąc na dole skieruj się w lewo. W korytarzu pod ścianą leży trup. Przeszukaj go, a znajdziesz ciekawe rzeczy. Przejdź teraz przez drzwi na lewo. Napis "Something's not right", słusznie ci mówi że czyha tu boss. Uzbrój swoje postacie tak jak poprzednio i weź Red Glass Part z podłogi na lewo. Wejdź na ołtarz, a zacznie się walka.

Przeciwnikami są twoje sobowtóry które dysponują potężnymi czarami, tak więc nie zapominaj o uzdrawianiu. Prawdopodobnie sobowtór Edwarda zasłoni ci resztę, tak więc wykończ go pierwszego (wszyscy na jednego - znowu rym), a potem zajmij się dwoma pozostałymi sobowtórami. Postaraj się by każdy z nich dostał raz z broni Koudelki (silence). Po walce nie zmieniaj broni, ale zrób save i wejdź na ołtarz. Obejrzyj go sobie (krzyżyk), a automatycznie użyje się Red Glass Part. Zapisz lub zapamiętaj numery i wracaj się do kuferka, którego miałeś zapamiętać. Szyfrem z witraża otworzysz kufer i znajdziesz w nim Guard Diary. Teraz wracaj do miejsca, gdzie walczyłeś z sobowtórami i przejdź przez drzwi na prawo. Penetrując pomieszczenie spadniesz na dół.

Dysk 2

Będąc na dole proponuję pochodzić trochę i powalczyć w celu zdobycia doświadczenia. W lewym rogu (tym od ekranu) znajdziesz pożyteczne rzeczy. Idź teraz tam, gdzie są drzwi w kratach i obejrzyj je sobie. Po FMV staniesz do walki z duchem szlachcica. Postaraj się załatwić go jak najszybciej, gdyż potrafi się boleśnie odgryźć. Teraz już możesz zmienić broń. Przejdź przez powstałą dziurę i z pomieszczenia za nią weź kastety oraz maczugę, po czym wyjdź po schodach z lewej strony. W pomieszczeniu za schodami, na prawo, znajdują się drzwi. Leżą tu dwie mumie: Valna i Vigna (dobrze, że nie Viagra).

Między nimi znajduje się klucz do drzwi obok, jednak przy próbie jego ruszenia mumie cię zaatakują - na razie więc sobie odpuść. Przejdź drzwiami po lewej i z zielonego tunelu weź Whiskey. Za tunelem są: naboje do karabinu na lewo i zbiornik z kwasem na prawo. Nie masz na razie pojemnika na kwas, więc tylko zapamiętaj to miejsce. Jeżeli twoje postacie są na 10-11 poziomie to proponuję udać się do niszy z lewej strony, gdzie czeka kolejny szeryf.

Uzbrojenie polecam takie samo jak poprzednio. Stosuj magiczne uzdrowienie i przedmioty lecznicze.

Gdyby stwór blokował cię silentem to stosuj Panacea. Po walce i po zrobieniu save'a, skręć po wyjściu z niszy w lewo, a dojdziesz do kolejnego zielonego korytarza. Za nim znajdziesz skarbiec. W skarbcu obok przedmiotów leżą naboje - weź je. Wyjdź drugimi drzwiami po lewej (pierwsze są zamknięte i wymagają Red Key, zapamiętaj je). W pokoju ze schodami przyjrzyj się tablicy po prawej (zdaje się, że woda za jakiś czas wyczyści tablicę) i skorzystaj z tych schodów. Będąc na górze przyjrzyj się znakom w prawym rogu i przejdź przez drzwi.

W pokoju weź ze ściany tablicę kamienną, a ze stołu list z misia i statuetkę lwa. Przejdź przez drugie drzwi w pokoju (prawy róg), a dojdziesz do pokoju z ołtarzem. Jeżeli jesteś na około 14 levelu możesz łatwo zabić bossa, który się tu czai. Gdy pozbędziesz się tej krzyżówki słonia z ośmiornicą dostaniesz włócznię Dark Horn. Zrób save i wyjdź drzwiami na prawo.

Po FMV zabierz rękę (leży obok żyrandola) i podejdź do schodów. U ich podnóża są drzwi do których na razie nie masz klucza, więc wejdź po schodach na górę. Zaatakuje cię tam złodziej. Walcząc z nim rozwal najpierw skrzynie i beczki, które go zasłaniają. Później zajmij się nim samym. Uzbrojenie - bez zmian. Gdy go wykończysz, dostaniesz Brown Glass Part i Red Key. Gdy Edward wykona egzekucję, przeszukaj ciało drania, a dostaniesz nowy pistolet i kule.

Na prawo od zwłok złodzieja jest pomieszczenie z zamkiem, które otwierane jest kombinacją znaków w podłodze. Jedną sekwencję już widziałeś, jednak brak ci drugiej. Zejdź więc po schodach na dół i przejdź przez drzwi u ich podnóży. Znajdziesz się w znajomym miejscu. Ruszaj więc tam, gdzie para staruszków chciała cię otruć. Drzwi otworzysz Red Keyem. Z pomieszczenia zabierz statuetkę smoka i przejdź przez drugie drzwi. Tam znajdziesz lalkę i maskę. Na koniec podejdź do obrazów wiszących na ścianie. Teraz nie pozostaje nic innego jak iść do skarbca i otworzyć prawe drzwi. Za nimi znajdziesz ciekawe rzeczy, między innymi Music Box ze szafki.

Przyjrzyj się także tablicy po prawej. Teraz masz już wszystkie sekwencje i możesz iść do pokoju z mechanizmem. Po drodze udaj się jeszcze tam, gdzie po tablicy spływała woda, a dostaniesz posążek kozła. W pomieszczeniu z mechanizmem wejdź na drugi od lewej znak i przejdź jeden do przodu. Następnie dwa w prawo, raz w lewo, dwa do przodu i dwa w lewo. Drzwi otworzą się i będziesz mógł wejść do biblioteki. Będąc na miejscu idź na wprost i otwórz drzwi. Za nimi jest Ochre Glass Part i szafka z kodem na greckie litery (przyjrzyj się jej). Następnie wyjdź z pomieszczenia i zejdź schodami na dół, korzystając drzwi obok zegara.

Po kolejnej wstawce FMV podejdź do prasy drukarskiej na prawo i włóż tablicę, a dostaniesz lepszą mapę. Idź drzwiami po lewej i przygotuj się na walkę z szeryfem. Uzbrojenie jak zwykle, tylko Jamesowi daj do rąk coś co zatruwa. Gdyby broń już wcześniej się rozwaliła to dla Koudelki proponuję Air L Sword, a dla Edwarda - Fire Scimitar. Po walce z trzygłowym dostaniesz Icon's Crown.

Zrób save i podejdź do rośliny w prawym rogu. Teraz wróć się do drukarni (zabierając przedtem Blue Glass Part) i przejdź przez drzwi na prawo. Z korytarza za nimi weź bełty do kuszy i Disk. Idź dalej i gdy znajdziesz się w przedsionku kościoła z podłogi podnieś Relief Piece. Teraz wracaj się do zegara. Wejdź na niego i w ścianie umieść Relief Piece, a otworzy się przejście. Wejdź do niszy, gdzie zacznie grać Music Box.

Teraz, naciskając guziki w podłodze, musisz odtworzyć melodię. Nic prostszego. Przyjmując, że ekran to dół, a drzwi to góra naciskaj: prawy, lewy, góra, dół. Przejdź przez drzwi które się odblokowały. Po wstawce FMV zabierz z ziemi Green Glass Part i wyjdź stąd. Wracaj do kościoła. W miejscu gdzie leżał Relief Piece skręć w lewo (drzwi na wprost są zamknięte). Tam powkładaj do witraża Glass Part, a otworzą się drzwi na wprost. Idź tam. Skieruj się w lewo, a po animowanej wstawce idź w prawo. Rozłączycie się i Koudelkę zaatakuje Gargoyle. Nie masz z nim szans, więc nogi za pas i w las. Znajdziesz się na zewnątrz. Gargoyle'a można zabić, lecz nie jest to konieczne. Jeżeli chcesz się go pozbyć, to wróć tu przed wrzuceniem ręki Scotiusa do pojemnika z wodą.

Najlepsza taktyka na Gargoyle'a to strzelanie do niego z kuszy i ciągłe atakowanie (czary nie działają). Nie polecam jednak tego robić, gdyż strzały do kuszy przydają się pod koniec gry.

Dysk 3

Od tej chwili będziesz poruszał się samą Koudelką. Uzbrój się w Fire Scimitar i ruszaj przed siebie. Twoim zadaniem jest porozwieszanie ikonowych ozdób na figurach porozstawianych w koło. Gdy to zrobisz, wodospad przestanie płynąć i będziesz mógł wejść do drzwi za nim. Jednak najpierw idź po schodach na prawo w dół i z basenu z fontanną weź Pendant (niezbędny do ukończenia gry).

Dopiero gdy to zrobisz, przejdź przez drzwi, gdzie wcześniej płynął wodospad. W pomieszczeniu za nim, za gilotyną jest drabina. Skorzystaj z niej. Tam czeka cię kolejny FMV. Po nim weź RD Rifle, a z ciała Bessy - Blue Key. Zejdź znów po drabinie, podejdź do drzwi po lewej i spróbuj je otworzyć. Po FMV idź do drzwi po prawej. Gdy będziesz w następnym pomieszczeniu zaatakuje cię szeryf. Uzbrój Koudelkę w Air L Sword i wykończ słabeusza (najłatwiejszy boss w grze), a dostaniesz Shotgun RD.

Po walce zrób save i idź lewymi drzwiami. Idąc korytarzem weź Roman Nuts, przejdź przez zwodzony most i weź Rifle Rounds. Skieruj swe kroki dalej, a znajdziesz się na cmentarzu. Idź w prawo do niewielkiej niszy i pomódl się na grobie. Stąd wal w lewo, nad brzeg morza, weź lalkę i znowu pomódl się. Po wstawce idź bramą, którą wskazał ci Roger, a znajdziesz się w znajomym miejscu. Z prawej strony jest biblioteka - spotkasz tam resztę drużyny. Po FMV udaj się do dwóch mumii: Valny i Vigny (dobrze że nie...). Kiedy dasz im lalki, w zamian otrzymasz klucz.

Otwórz drzwi obok, z pomieszczenia za nimi weź z podłogi Listel i wejdź po schodach. Na podłodze leży kolejny Listel. Są tu też drzwi, z których powinieneś skorzystać. Zwiedzając pokój, w jego lewej części natkniesz się na bossa. Są nim szafka i krzesła. Uzbrój Koudelkę w Water L Sword, Edwarda w Fire Scimtar, a Jamesa w Shotgun.

Najpierw zajmij się szafką, a potem bardziej wytrzymałymi, ale mniej groźnymi krzesłami. Po walce podnieś z ziemi Flare Brooch i wyjdź drzwiami na lewo. Następne drzwi otworzysz przy pomocy Blue Key - znajdziesz się w głównej kwaterze Patricka. Skorzystaj z dolnych lewych drzwi i tam do gramofonu w ścianie włóż płytę, a dostaniesz Reserch Notes. Wstrząsająca lektura. Przejdź przez drzwi na prawo i przygotuj się do walki z bossem. Uzbrój się tak - Koudelka: Rifle, James: Shotgun Edward: Fire Scimitar. Pozwól by James i Koudelka zostali z tyłu. Stosuj odtruwanie i uzdrawianie.

Po walce zrób save i podejdź do obrazu. Potem wyjdź przez pokój z gramofonem i okrąż schody. Po skrzyniach dostaniesz się do drugich drzwi. Tam z wazy weź bełty i przesuń statuetkę głowy w rogu. Otworzą się tajne drzwi obok. Wejdź i pogadaj z Rogerem i wyjdź. Idź teraz do trzecich drzwi, a znajdziesz się na górze schodów które dotąd widziałeś Idź prosto.Za kolejnymi drzwiami jest pokój z kominkiem. Popatrz na książki na prawo i weź naboje do Shotguna. Wejdź do pomieszczenia, z szafki na prawo weź butelkę i zważ się na wadze. Ze stołu weź Patrick Memo i naboje.

Podejdź do kominka i zejdź ukrytą w nim drabiną na dół. Będąc na dole wejdź na wagę i wpisz 25, a otworzą się drzwi naprzeciwko wagi. Za drzwiami przy ciele znajdziesz Tinderbox, Shotgun Shells i Shotgun 6. Po lewej, za kładką, są drzwi lecz na razie nie możesz przez nie przejść.

Dysk 4

Teraz trzeba będzie trochę się nabiegać. Idź do zbiornika z kwasem i napełnij butelkę. Potem wal do pokoju z Rogerem i pogadaj z nim. Po tej rozmowie możesz wreszcie iść do drzwi za kładką. W pomieszczeniu za nimi znajdziesz ołtarzyk z figurkami. Ustaw je tak, by były twarzami do środka. Idź w lewo, weź naboje do Shotguna i idź do drzwi na wprost. Skręć w prawo i zapal na ołtarzyku świeczkę, a dostaniesz Lifedrinker - świetną broń. Wyjdź z pokoju i idź na wprost. Czeka cię tu walka z bossem. Uzbrój Koudelkę w Lifedrinkera, Edwarda w Dark Dirk, a Jamesa w Shotgun. Po walce zrób save i idź do drzwi po lewej. Drzwi nie chcą się ruszyć. Idź do kwatery Patricka, a James zrobi nitroglicerynę. Znów idź do drzwi i wysadź je. Wejdź do pomieszczenia i po schodach wejdź na górę. Przy naciskaniu klawiszy w organach przyda się Old Letter. Naciśnij je w kolejności: Secret, Pain, People, Light.

Zejdź na dół. Trumna z Elaine zjechała na dół, więc skorzystaj z nowo utworzonego przejścia. Na dole, do pojemnika z którego wystają korzenie, wrzuć rękę Daniela Scotiusa. Po eksplozji przyj do góry, zabijając korzenie roślin. Kiedy nie będziesz mógł iść dalej, wejdź w okno. Po wstawce FMV idź do góry, a zaatakuje cię Elaine. Jeżeli jesteś na 50 levelu to możesz z powodzeniem stosować moją taktykę. Przede wszystkim zapomnij o walce wręcz. Daj także umrzeć Edwardowi i Jamesowi (po prostu ich nie uzdrawiaj).

Koudelką rzucaj czar tornado i reflect (ten ostatni na siebie). Stwór sam się zatruje i szybciej zejdzie. Gdy skończy ci się energia magiczna, używaj High Listel. Gdy w końcu Elaine polegnie, uzdrów swoich bohaterów i idź dalej. Znowu zaatakuje cię nasza znajoma - tym razem jest już dotykalna. Uzbrój Jamesa w Crossbow, a resztę w dowolną broń. Nie powinieneś mieć większych problemów. Idź wyżej, a stanie przed tobą już rozwinięta postać Elaine.

Choćbyś nie wiem jak się starał, nie pokonasz jej (może się uzdrawiać). Gdy już wszyscy legną, zobacz końcową wstawkę. Brawo - ukończyłeś Koudelkę.
Czekamy na część drugą.

Dobre rady

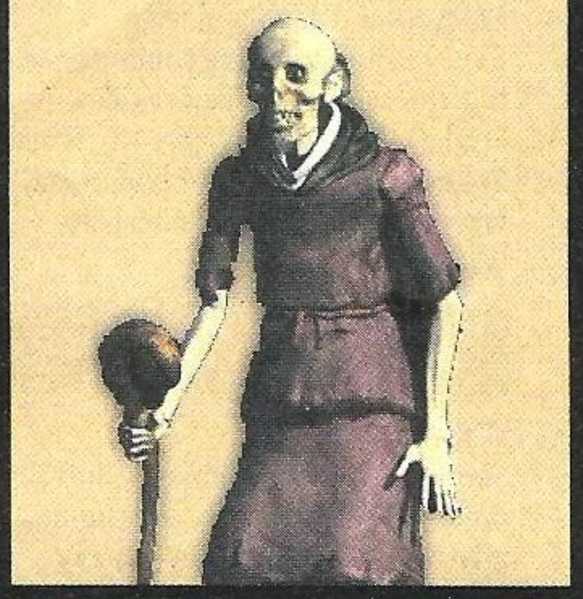
1. Save'ować można wszędzie tam, gdzie obok nazwy pomieszczenia w nawiasie jest litera s.

2. Przyznawanie punktów doświadczenia zależy od inwencji gracza, ale zawsze warto jest pakować w Vitality i Strength.

3. Potwory także mogą zatruwać, powodować paraliż i ciszę (silent).

4. Jeżeli przy ataku zamiast cyferki pojawia się napis miss, to są dwa wytłumaczenia. Pierwsze to, że masz broń o złym żywiole. Drugie to, że możesz być za słaby.

5. Czasami zdarza się, że cyferki przy uderzeniu świecą na zielono. Oznacza to, że stwór wchłania energię uderzenia i musisz natychmiast zmienić broń.



Jackie Chan Stuntmaster

Wybór leveli
Na ekranie z napisem "Press Start Button" wciśnij, L2, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, X, R2, R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Wszystkie smoki
Na ekranie z napisem "Press Start Button" wciśnij L1, R2, L2, Kwadrat, X, X. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Film z Jackie Chanem
Na ekranie z napisem "Press Start Button" wciśnij Lewo, Prawo, R1, Kółko, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt. Jeśli kod został wpisany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Sim Theme Park (Theme Park World)

Bank zapomina o pożyczce
Będąc w parku wciśnij osiem razy kombinację: Lewo, Dół, X, Kółko, a następnie potwierdź kod wciskając Start. Jeśli wszystko poszło dobrze, usłyszysz dzwięk.

Dostajesz wszystko
Będąc w parku wciśnij osiem razy kombinację: Góra, Dół, Góra, Dół, Lewo, Góra, Dół, Góra, Dół, Prawo, a następnie potwierdź kod wciskając Start. Jeśli wszystko poszło dobrze, usłyszysz dzwięk.

Strider 2

Cheat mode (Strider 1)
Skończ grę, aby odkryć opcje "Player Set-Up" oraz "Stage Select" w menu głównym.

Strider Hien (Strider 2)
Skończ grę, aby odkryć inną wersję Stridera (Strider Hien).

Nieskończone turbo (Strider 2)
Skończ grę Strider Hien'em.

Etap 00
Skończ Stridera 1 i 2, aby odkryć dodatkowy etap w Strider 2.

Muppet Race Mania

Wszyscy bohaterowie
Gdy Muppety jeżdżą sobie ponad logiem, wciśnij Kółko, Trójkąt, X, Kółko, Trójkąt, X, Kółko, Trójkąt, X, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, X. Jeśli kod został wpisany poprawnie, pojawi się wiadomość.

Wszystkie trasy i pojazdy
Gdy Muppety jeżdżą sobie ponad logiem, wciśnij Trójkąt, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, X, Trójkąt, Trójkąt, X, Kółko. Jeśli kod został wpisany poprawnie, pojawi się wiadomość.

Mortal Kombat Special Forces

Cheat mode
Skończ grę na poziomie trudności medium lub wyższym, a następnie, gdy zostaniesz zapytany(/a) czy chcesz save'ować, odpowiedz twierdząco. Teraz wejdź do "Options" i wybierz "Game Settings". Możesz teraz włączyć cheaty.

Disney's Magical Racing

Trasa Splash Mountain
Wygraj wszystkie dziewięć wyścigów na pierwszym miejscu.

Gra jako Cricket
Zbierz wszystkie elementy Firework Machine.

Gra jako Ned Shredbetter
Skończ Trophy Challenge.

Gra jako X.U.D. 71
Zbierz wszystkie dziewięć duszków na trasach: Tomorrowland Speedway, Space Mountain, Blizzard Beach, Dinosaur, Pirates of the Caribbean, Jungle Cruise, Splash Mountain, Haunted Mansion oraz Big Thunder Mountain Railroad.

Grind Session

Wszystkie triki
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij Dół, Lewo, Góra, Prawo, Dół, Lewo, Góra, Prawo.

Striker Pro 2000

Dodatkowe stadiony
W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Góra, Kółko, Kółko, Trójkąt.

Bird mode
Zapauzuj grę i na ekranie z cheatami wciśnij Góra, Trójkąt, Lewo, Kwadrat, Prawo, Kółko, X, X.

Extra features
Zapauzuj grę i na ekranie z cheatami wciśnij Lewo, Góra, Lewo, Góra, Lewo, Góra, Lewo, X.

Army Men Air Attack

Wszyscy kopiloci
Jako hasło wystukaj: Góra, Dół, Góra, Dół, Góra, Dół, Góra, Dół.

Wszystkie helikoptery w trybie multiplayer
Jako hasło wystukaj: Dół, Dół, Dół, Dół, X, X, Kółko, Kółko.

Wszystkie misje i helikoptery w trybie multiplayer
Jako hasło wystukaj: Trójkąt, Dół, Trójkąt, Dół, Kwadrat, Góra, Kwadrat, Góra.

Ukryte zakończenie
Jako hasło wystukaj: Kwadrat, Dół, X, Dół, Prawo, Prawo, Góra, Góra. Teraz ukończ 16 misję, aby obejrzeć inne zakończenie.

X-Men Mutant Academy

Odkrywa wszystko
W menu głównym wciśnij Select, Góra, L2, R1, L1, R2. Jeśli kod jest OK, usłyszysz dźwięk.

Tenchu 2

Wybór etapów
Na ekranie wyboru etapu przytrzymaj Select + Kwadrat + Kółko i wciskaj Prawo, Prawo, Prawo, Góra, Lewo, Dół, R2.

Wszystkie przedmioty
Na ekranie wyboru przedmiotów wciśnij kolejno Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Kółko, Kółko, Lewo, Góra, Dół, Prawo, R2, R2.

Więcej miejsca w plecaku
Na ekranie wyboru przedmiotów przytrzymaj R1 + Kwadrat i wciskaj Prawo, Dół, Lewo, Góra.

Odkrycie całej mapy
Podczas gry przytrzymaj Select, a następnie sześć razy wciśnij Kółko.

Wszystkie misje w edytorze leveli
Wejdź do menu "Custom Mission" w edytorze leveli, a następnie trzymając R2 + Kółko, wciskaj Góra, Dół, Dół, Prawo, Lewo, Lewo.

Etapy z gry w edytorze leveli
Wejdź do menu "Mission Settings" w edytorze leveli, a następnie trzymając Kółko, wciskaj Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo.

Tatsumaru w edytorze misji
Na ekranie wybory etapu przytrzymaj Kwadrat + Kółko i klep R1, R2, L2, L1, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Select. Możesz też po prostu skończyć grę jako Rikimaru i Ayame.

Action Bass

Większa ryba
Zapauzuj grę i trzymając Select wciskaj L2, R2, R1, Góra.

Super Runabout

Wszystkie auta i etapy
Jako swoje imię wpisz Elvis!!!

Nightmare Creatures 2

Wybór etapu
Na ekranie nowej gry, podświetl "Options". Teraz przytrzymaj B przez trzy sekundy, wciśnij kolejno Y, A, X, B, przytrzymaj X przez sekundę i wciśnij B.

Cheat mode
Zapauzuj grę i trzymając L + R wciskaj Lewo, B, X, Lewo, B, X, Lewo, B, X, A, X.

Max zdrowia
Podczas gry przytrzymaj B + X + Y.

Tokyo Xtreme Racer 2

Zwycięstwo
Zaraz po Go w odliczaniu (3,2,1,GO!) trzymając L + R, wciśnij A na drugim kontrolerze.

Silver

Dodatkowe przedmioty
Nie przerywaj intra. Następnie wejdź do opcji i wybierz "Preferences". Teraz trzymając A, wciśnij B sześć razy. Rozpocznij grę - teraz znajdziesz dużo więcej stuffu.

Wacky Races

Wszystkie trasy i bossowie
Wybierz "Cheats" z menu głównego. Jako kod wpisz WACKYGIVEAWAY

Wszystkie auta
Wybierz "Cheats" z menu głównego. Jako kod wpisz WACKYSPOILERS

Wszystkie specjalne "zdolności" samochodów
Wybierz "Cheats" z menu głównego. Jako kod wpisz BARGAINBASEMENT

Trudna gra
Wybierz "Cheats" z menu głównego. Jako kod wpisz CRACKEDNAILS

F355 Challenge

Odkrycie dodatkowych tras
W opcjach wciśnij X + Y, a następnie wybierz "Passwords". Teraz wpisz poniższe kody, aby odblokować trasy:

CinqueValvole
LiebeFrauMilch
Stars&Stripes
KualaLumpur
DaysofThunder

Tony Hawk's Skateboarding

Mnożnik x 13
Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wstukaj: A, X, X, Y, Góra, Dół

Mnożnik x 10
Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wstukaj: X, Y, Góra, Dół

Wielkie głowy
Zapauzuj grę, przytrzymaj L i wstukaj: X, B, Góra, Lewo, Lewo i wróć na ekran wyboru postaci

Hogs Of War

Team Lard
Wpisz "MARDY PIGS" jako imię

Sekwencje FMV
Wpisz "PRYING PIGS" jako imię

Bonusowe sekwencje FMV
Wpisz "WATTA PORK" jako imię

MediEvil 2

CHEAT MODE - WERSJA PAL
Podczas gry trzymaj L2 i wstukuj: Lewo, Góra, Kwadrat, Trójkąt, Prawo, Kółko, Góra, Kwadrat. Teraz zapazuzuj grę i wciśnij kilka raz Dół aby dobrać się co cheat menu.

Mario Tennis

Leworęczny zawodnik
Na ekranie wyboru zawodnika trzymaj L podczas wyboru.

Handicap
Na ekranie wyboru zawodnika trzymaj R podczas wyboru.

Shy Guy
Wygraj Star Cup/Singles Tournament.

Donkey Kong Jr
Wygraj Star Cup/Doubles Tournament.

Kort Donkey Kong'a
Wygraj Mushroom Cup/Singles Tournament Donkey Kongiem.

Kort Yoshi'ego
Wygraj Mushroom Cup/Singles

Army Men Air Combat

Wszystkie etapy i helikoptery:
Jako hasło wystukaj R, C-Lewo, Prawo, Góra

Street Fighter Alpha

Walka z Akumą
Wybierz arcade mode. Teraz trzymając A+B wybierz "Manual" lub "Auto"/ Trzymaj przyciski do momentu rozpoczęcia walki.

Walka z M. Bisonem
Wybierz arcade mode. Teraz trzymając A+B+Select wybierz "Manual" lub "Auto". Trzymaj przyciski do momentu rozpoczęcia walki.

Akuma, M. Bison, Dan
Wybierz losowy wybór zawodnika - jeśli będziesz mieć szczęście, zagrasz Akumą, Bisonem lub Danem.

X-Men Mutant Academy

Gra jako Phoenix
Na ekranie tytułowym wciśnij Dół, Prawo, Dół, Góra, Lewo, Prawo, B + A. Jeśli kod został wpisany poprawnie, pojawi się wiadomość.

Gra jako Apocalypse
Na ekranie tytułowym wciśnij Prawo, Lewo, Góra, Dół, Lewo, Góra, B + A. Jeśli kod został wpisany poprawnie, pojawi się wiadomość.

Metal Gear Solid

Sound menu
Skończ misje treningową VR ze skutecznością 100%. Pojawi się nowe menu w "Options".

Inne zadania
Skończ grę na poziomie trudności easy lub trudniejszym. Teraz możesz zagrać na każdym etapie z innymi celami misji.

Gekido

Deform mode
Najpierw musisz zdobyć tyle punktów, by dostać się na tablicę najlepszych wyników. Wpisz się jako DEFORMANIA. Teraz w Opcjach włącz Deform Mode.

Skeleton mode
Najpierw musisz zdobyć tyle punktów, by dostać się na tablicę najlepszych wyników. Wpisz się jako BONECRACK. Teraz w Opcjach włącz Skeleton Mode.

Tiny Tank

Wybór poziomu
W menu podświetl „New Game" i naciśnij jednocześnie: L1 + L2 + R1 + R2 + Lewo + Kółko + Select.

Cheaty
Podświelt „Options" i naciśnij jednocześnie L1 + L2 + R1 + R2 + Lewo + Kółko + Trójkąt + Kwadrat a potem X. Pojawi się menu, w którym możesz wstukiwać cheaty. Wpisz WEAKROBOT, TINYTINY i FEATHER, a nikt cie nie pokona.

Kurt Warner Arena Football

Niekończące się turbo
Podczas wgrywania się meczu wciśnij L1, L1, L1, L1, L1, Trójkąt, Kółko, Kółko, Kółko, Kółko.

The Game Of Life

Niekończąca się kasa
Jako imię wpisz "GET A LIFE".

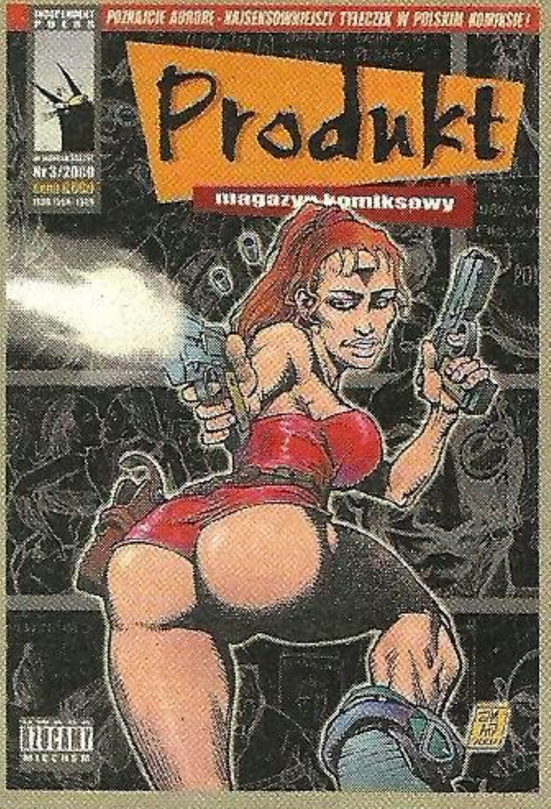
NCAA Football 2001

Wpisz jeden z poniższych kodów na ekranie "Cheats"
Wszystkie stadiony - OPENSESAME
Najlepszy team - BULLDOZER
Odbiorcy piłki zawsze łapią - HANDSOFGLUE
Obrońcy zawsze przechwytują piłkę - OSKIE
Wolniejsi zawodnicy - CEMENTFEET
Szybsi zawodnicy - SCRAMBLE
Mecz konsoli - MINDREADER
Zmiana daty - Y2K
Mocny wiatr - SAFETY
Maksymalna popularność zespołu - POPULARITY

Chessmaster Millenium

Wymuszenie ruchu na konsoli
Podczas gry w trybie single player, wciśnij Kółko, aby zmusić konsolę do ruchu zanim wykona wszystkie obliczenia.

taka sobie jazdeczka



Stara Szkoła

CZĘSTO MÓWIMY, ŻE DOBRE GRY MAJĄ TO DO SIEBIE, ŻE ZOSTAJĄ W PAMIĘCI NA DŁUGIE LATA. NIE STARZEJĄ SIĘ, ICH MIODNOŚĆ NIGDY NIE PRZEMIJA I TAK DALEJ... Z ŁEZKĄ W OKU WSPOMINAMY GODZINY SPĘDZONE PRZY STARYCH PRZEBOJACH.
ALE CZY NAPRAWDĘ WARTO TE PRZEDPOTOPOWE PRODUKCJE ODGRZEBYWAĆ I PODDAWAĆ PRÓBIE CZASU?

Ostatnio wpadły mi w ręce dwie składanki prawdziwie staroszkolnych przebojów. Obie na Dreamcasta. Pierwszą firmuje Namco, drugą zaś Midway. Trzeba przyznać, że obie firmy miały na koncie kilka mocarnych tytułów, w które zagrywaliśmy się sto lat temu w salonach. Zbliżony termin premiery obu zestawów zapewne też nie jest przypadkiem. I co w tej sytuacji ma zrobić biedny, lubujący się w staoszkolnych produkcjach gracz? Ma co najmniej trzy wyjścia.

Pierwsze z nich to zakup Namco Museum. Na jednym GD-ROM'ie znajdziemy dwie wersje PAC-MAN'A (PAC-MAN i MS. PAC-MAN), dwa shootery (GALAGA, GALAXIAN), staroszkolnego racera (POLE POSITION) oraz protoplastę MR DRILLERA - DIG DUG. Do tego proste menu w wysokiej rozdzielczości i to w zasadzie tyle. Chyba nie ma gracza, który nie znałby wymienionych tytułów. Daruję więc sobie opisywanie o czym traktują. Dość wspomnieć, że GALAGA to pierwszy shooter, klasyka pośród samej klasyki.

Drugim wyjściem jest zakup Midway's Greatest Arcade Hits Volume I. W tym wypadku dostajemy aż sześć staroszkolnych gier z czego zdecydowanie wyróżnia się ROBOTRON. Na pewno pamiętacie tę grę - mały ludzik zasuwa we wszystkie strony ekranu, a jednocześnie też może strzelać w każdym kiernuku. Czyli - biegnie do góry, a strzela na przykład w lewo. Cóż, obrona ludzi przed inwazją robotów zawsze była miodna. Fajna jest też podobna do ASTEROIDS gra SINISTAR oraz JOUST, w którym wyposażeni w lance lordowie latają na podobnych do chocobosów kuraczakach i próbują strącić się z wierzchowców, niczym w jakiejś futurystycznej wizji rycerstwa. Obie części DEFENDERA to kolejni protoplaści strzelanin, tym razem scrollowanych. Kapitalna rzecz, właściwie nigdy się nie nudzi. W swoim czasie wszystkie wyżej wymienione gry "zrobiły swoje" i rządziły w salonach. Do dziś niektóre z nich można spotkać w co bardziej odosobnionych ośrodkach wypoczynkowych, na przykład głębokim latem. BUBBLES nigdy nie był takim przebojem jak pozostałe gry, ale zabawa z bańkami powietrza też jest przyjemna.

Który wybrać? Chyba jednak fajniejszy jest zestaw proponowany przez Namco. To, co przeżyłem grając kiedyś w PACMANA czy POLE POSITION na zawsze pozostanie w pamięci, a miło jest odświeżyć wspomnienia. A DIG-DUG? Przecież automat z tą grą był najbardziej oblegany w moim salonie (wprawdzie tylko do czasu, aż przywieźli KUNG-FU MASTERA...). Z drugiej zaś strony Midway proponuje ROBOTRON i DEFENDERA...

Ciągle jednak brakuje nam odpowiedzi na pytanie zadane w temacie. Nie wiadomo jaki jest trzeci sposób wybrnięcia z trudnej sytuacji, spowodowanej nagłym pojawieniem się dwóch zestawów klasycznych gier video. Otóż chyba jednak najlepiej pozostać przy dobrych wspomnieniach i nie kupować żadnego retro-muzea. Dlaczego? Ponieważ pięć czy sześć gier na GD-ROM'ie to zdecydowanie za mało jak na dwie stówki, które trzeba poświęcić by stać się posiadaczem kolekcji. Poza tym chciałbym w końcu zobaczyć zestaw, gdzie mógłbym poczytać o historii każdej z gier, pooglądać zdjęcia autorów czy posłuchać wywiadów z nimi. Przecież GDR ma 1,2 GB !!! Tyle miejsca w zupełności wystarczy na multimedialną prezentację starych przebojów...

Choć pisałem o wersjach na Dreamcasta, Namco Museum jest także na PlayStation i Nintendo 64.

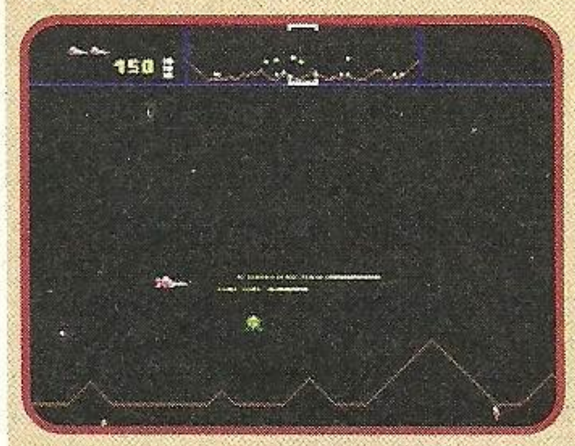
Ol' Console Bastard

Tak stare, że już ciężkostrawne...

DIG DUG - w to grali wszyscy, automaty przynosiły kolosalne zyski...

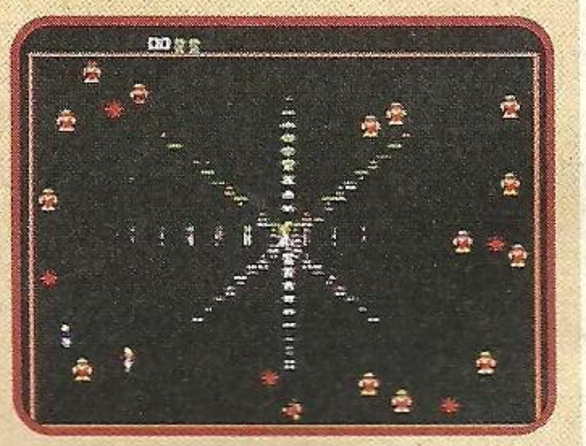
PAC-MAN - chyba najbardziej znana gra Namco wszech czasów...

GALAGA - sequel GALAXIAN, który dał początek shooterom...



DEFENDER - zestarzał się trochę, ale w dalszym ciągu bawi (i uczy)...

JOUST - nigdy do końca nie rozumieliśmy idei tej gry, ale jest szalona...



ROBOTRON - prawdziwe dzieło geniusza rozwinięte potem w SMASH TV...

Dreamcast 4

GRAFIKA 2
DŹWIĘK 2
MIÓD 5

Wydawca: Midway
Producent: Midway
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: VMU

Dreamcast 5

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 2
MIÓD 5

Wydawca: Namco
Producent: Namco
Liczba Graczy: 1
Termin: Sierpień
Wykorzystuje: VMU

GAWĘDY PO FAI

ZANURZYŁEM SIĘ W ŚWIECIE BRUDU I GRZECHU, UMOCZYŁEM SWOJE NIESKAZITELNE DŁONIE PRAWEGO CZŁOWIEKA W BAGNIE ROZPUSTY I ZOSTAWIŁEM GUMIAKA CZYSTEGO SUMIENIA W GUANIE PRZESTĘPSTWA. INNYMI SŁOWY PRZEZ KILKA OSTATNICH DNI ZABAWIAŁEM SIĘ W DREAMCASTOWEGO PIRATA.

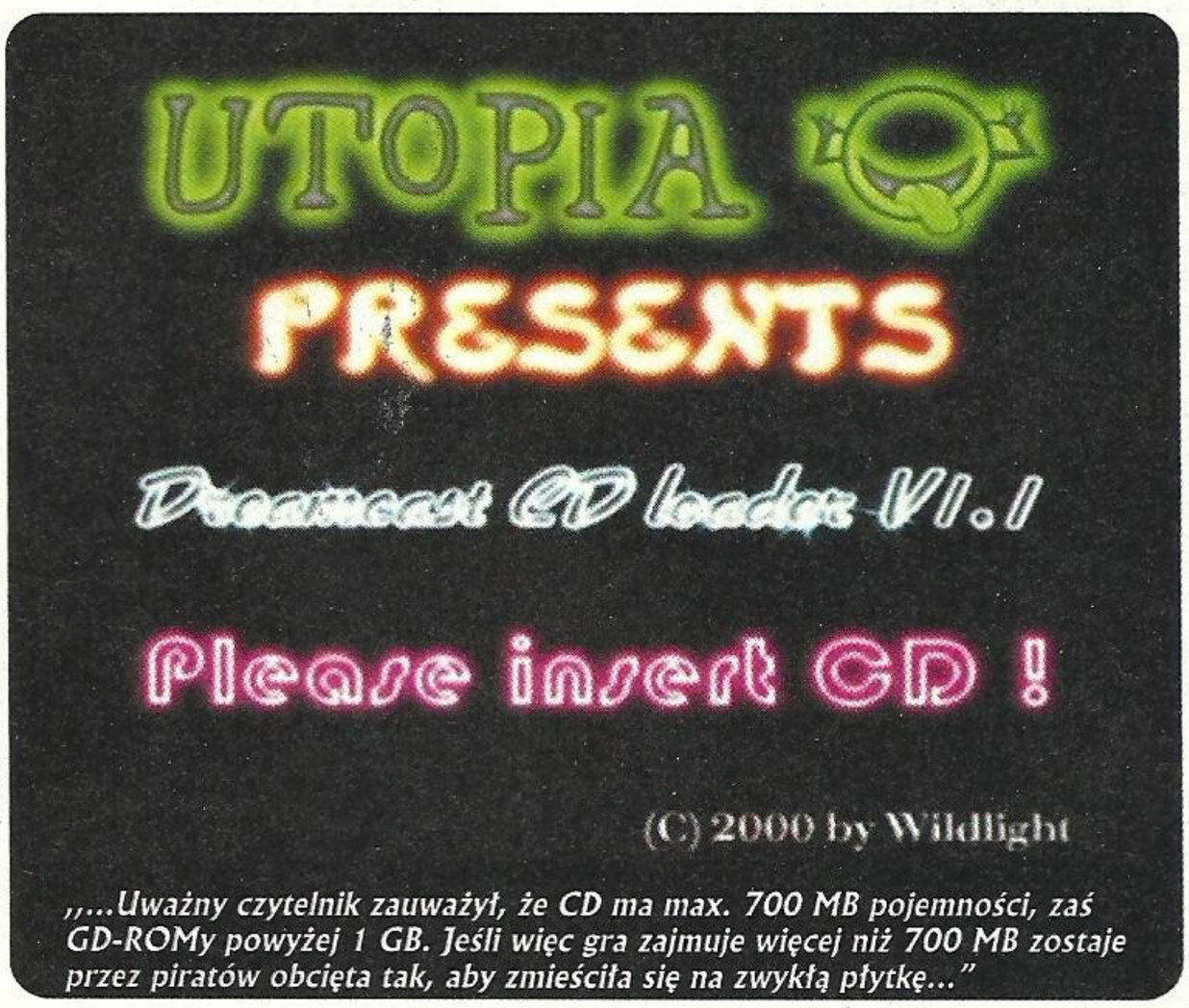
Kiedy Sony zdecydowało, że gry na PlayStation będą wydawane na zwykłych dyskach kompaktowych, cały światek hardware'owych hakerów i piratów podskoczył z radości. Jak historia pokazała, słusznie, bo wg moich własnych obserwacji przerobionych - tak by odgrywały importy i piraty - konsol używa solidna część świata. Gorzej było z Nintendo: ci bowiem wybrali kartridż jako format dystrybucji i tu już pomóc mogły tylko wynalazki a la N64 Doctor. Ale kto by tam kupował drugą maszynkę, w dodatku podłączaną do peceta, żeby grać w piraty na Nintendo? Niewielu. Dlatego też PSX wygrał z N64 bez problemu. Ale do tego wrócę później.

Wszyscy czekali z zapartym tchem na co zdecyduje się Sega w przypadku Dreamcasta. Okazało się, że są to tzw. GD-ROMy, czyli dla laików cedeki o podwójnej gęstości, potrafiące zmieścić około 1000 megabajtów danych (zwykły cedek mieści max 700 megabajtów). Nie był to spodziewany format DVD, i generalnie piraci z Hong Kongu - miejsca w którym produkuje się chyba najwięcej, niekoniecznie w pełni legalnych dodatków sprzętowych do konsol - poczuli się skrzywdzeni i uronili łzę lub dwie. Spodziewano się, że dojdzie do sytuacji a la N64, czyli popularne staną się chipy, dzięki którym będzie można odpalać gry importowane, a do rąk fanatyków i specjalistów trafią specjalne maszynki, dzięki którym będzie im dane przechowywać GD-ROMy na dyskach swoich pecetów.

Bomba wybuchła 22-go czerwca, kiedy niemiecka grupa Utopia wypuściła program o nazwie Dreamcast Boot CD Loader, wersja 1.1. Program ten, po wypaleniu go na zwykłej płytce CD specjalnym programem (większość popularnych programów do nagrywania cedeków nie pomoże) staje się ...no, po prostu brak mi słów. Rewolucją w świecie konsolowego piractwa, to delikatnie powiedziane. Użytek ów pozwala bowiem na uruchamianie w dowolnym Dreamcaście na świecie dowolnego importu lub pirackiej wersji gry nagranej na standardowego cedeka.

Odbywa się to tak: wsadzamy do DC płytkę z Boot Loaderem, po chwili pojawia się napis: "Proszę włożyć płytę z grą" (oczywiście po angielsku). Wyciągamy cedeka i wprowadzamy naszego pirata, którego kupiliśmy na giełdzie, stadionie, lub sami ściągneliśmy z netu i wypaliliśmy (tym razem już nie potrzeba żadnych specjalnych programów, działa wszystko), zamykamy klapkę i ...już... Żadnego przestrajania, żadnych przeróbek, żadnych dodatkowych akcesoriów - nic. Jedna płytka i otwierają się bramy niebios dla szaraków i piekieł dla dystrybutorów.

Kiedy usłyszałem o tym po raz pierwszy, najzwyczajniej w świecie wierzyć mi się nie chciało. Zgodnie więc ze wstępniakiem do tej gawędy zanurkowałem w mętne głębiny Internetu, by



„...Uważny czytelnik zauważył, że CD ma max. 700 MB pojemności, zaś GD-ROMy powyżej 1 GB. Jeśli więc gra zajmuje więcej niż 700 MB zostaje przez piratów obcięta tak, aby zmieściła się na zwykłą płytkę..."

- zbadać, jaka jest sytuacja. Da się ją określić jednym słowem: eksplozja. Pojawiło się mnóstwo nowych stron WWW jeśli już nawet nie oferujących gier do ściągnięcia, to przynajmniej na bieżąco opisujących sytuację na rynku. Stare strony, dotychczas oferujące gry i użytki na PC, w pośpiechu dodają dział DC. Powstają sajty specjalizujące się w okładkach i podręcznikach użytkownika. Kanały IRC pełne są jeśli już nie botów XDCC, to ludzi serwujących wirtualne serwery ftp. Na usenecie dodano nowe grupy poświęcone tylko zrzutom pełnych cedeków z grami na DC. I mówię tu jeno o o tzw. piractwie leszczowym, albowiem piraci zawodowi mają do swojej dyspozycji ultra-szybkie serwery ftp o pojemnościach kilkuset gigabajtów.

Nie jest, oczywiście, tak różowo. Utopia wraz z wydaniem loadera wypuściła też dwie gry: Dead or Alive 2 i Soul Calibur. Ściągnięcie ich i skompletowanie wszystkich części zajęło mi kilka ładnych dni, mimo że jestem na łączu stałym i w porywach osiągam do 100 kb/s z USA. Albo serwery są tak zatłoczone, że trzeba czekać kilka godzin na swoją kolejkę, a strona WWW właśnie padła, bo ktoś zauważył, że oferowane jest na niej kradzione oprogramowanie. Tak czy owak w pewnym momencie siedziałem w domu z trzema wypalonymi kompaktami i szybkim krokiem zbliżyła się chwila prawdy: działa, czy nie działa?

Działa.

"No, to ładnie" - pomyślałem - "Szefowie Segi właśnie dostają zawału, jeden po drugim". I właśnie w tym momencie natrafiłem na sieci na brzydką sugestię, że ...to sama Sega stoi za tworem Utopii. Że to właśnie Sega dostarczyła potajemnie informacji odpowiednim hakerom po to, by stworzyć rynek piracki na Dreamcasta. Sugeruje się, że PlayStation stało się tak popularne i wygrało z Saturnem i N64 właśnie dzięki ogromnemu czarnemu rynkowi (co osobiście uważam za prawdę), i niecny ten fakt zostaje obecnie wykorzystany w walce o dominację konsol następnej generacji.

Sega oczywiście zaprzecza wszystkiemu jak może i wykonuje tytaniczne ruchy walki z narastającą falą piractwa. Ja, przyznam się szczerze, nie zdziwiłbym się zarówno wtedy, gdyby okazało się, że Sega absolutnie nie maczała palców w całej historii, jak i odwrotnie. Tak czy inaczej jedno jest faktem: znajomy sprzedawca Dreamcastów zaciera ręce, bo sprzedaż znacząco skoczyła. Domyślam się, że nie tylko w Polsce...

No dobrze, zapyta ktoś przytomny, ale Sega na sprzedaży samego hardware'u zarabia mało. O wiele większe zyski mają przynieść tantiemy ze sprzedawanych gier, a przecież jeśli piractwo rozkwitnie, wówczas przychody tę będą nikłe. Po co więc Sega miałaby podcinać gałąź, na której sama siedzi? Po co ryzykować infamię w tym niebezpiecznym świecie ery Internetu, gdzie wszyscy wiedzą wszystko o wszystkich? Wyznawcy spiskowej teorii dziejów znajdą i na to odpowiedź. Piractwo jest bowiem chwilowe, bo płyty z piratami niszczą konsolę i nie zawierają pełnych gier. I Sega nakręci teraz koniunkturę wokół Dreamcasta, a potem - kiedy ludzie zorientują się, że piraty są niebezpieczne i niepełnowartościowe - zacznie czerpać z tego zyski w postaci milionów sprzedanych gier.

Niektóre piraty na DC naprawdę są niebezpieczne dla konsoli. Na przykład Dead or Alive 2 został wydany w ten sposób, że pliki na nim umieszczone zmieniły kolejność z oryginalnej na alfabetyczną, przez co konsola nieprawdopodobnie męczy się z ich odczytem i nagrzewa się niebezpiecznie mocno. Ale powiedzmy, że to problem przeszłości, i teraz już piraci dbają o to, by gra była przygotowana w sposób odpowiedni. Pozostaje dużo większy problem, a mianowicie niepełne gry. Uważny czytelnik zauważył, że CD ma max. 700 MB pojemności, zaś GD-ROMy powyżej 1 GB. Jeśli więc gra zajmuje więcej niż 700 MB zostaje przez piratów obcięta tak, aby zmieściła się na zwykłą płytkę. Powoduje to absurdy takie jak np. wydanie Grandii 2 bez filmików i z dźwiękiem mono. Czy ktoś sobie wyobraża na przykład zabawę w Final Fantasy 8 bez przerywników filmowych? Przecież to kompletnie kaleczy całą radochę!

Rynek pecetowy już przez to przebrnął i ludzie obecnie nawet nie chcą tykać gier pozbawionych ważnych elementów - dlatego prawie zmarł rynek tzw. ripów (gier w wersji obciętej), a żyje rynek tzw. ISO (pełnych cedeków). W przypadku DC takiej możliwości nie ma, bo choćby ktoś miał siłę tysiąca atletów i zjadł tysiąc kotletów, to nie wciśnie 1 GB na kompakt 700 MB. W tym cała nadzieja dla Segi i legalnych dystrybutorów: że, po prostu, ludzie będą wybredni, i zamiast płacić przybyszom zza wschodniej granicy za porżnięte wersje gier na kompakcie niskiej jakości, dadzą zarobić tym, którzy grę dla nich zrobili, i bedą się nią cieszyć w pełni. Czego sobie i Państwu życzę.

Adrian Chmielarz

ARCADIA

PEWNE POMYSŁY LĘGNĄ SIĘ W GŁOWACH LUDZI, NIEZALEŻNIE OD TEGO JAKI REGION NASZEGO CORAZ BARDZIEJ KURCZĄCEGO SIĘ ŚWIATA ZAMIESZKUJĄ. FACECI Z NAMCO ORAZ, ZUPEŁNIE NIEZALEŻNIE OD NICH, PROJEKTANCI GIER Z HISZPAŃSKIEGO GALECO ZAPROPONOWALI COŚ, CO PRAWDOPODOBNIE PRZEZ KOLEJNE LATA BĘDZIE WYZNACZAĆ NOWY STANDARD W AUTOMATACH PIŁKARSKICH.

Inspiracją w obu wypadkach był niewątpliwie automat angielskiej firmy Crompton o nazwie KICK IT, w którym kopiemy do bramki umieszczonej pod dużym monitorem piłkę uwiązaną na sznurku. Nasz strzał broni bramkarz z monitora.

Grupa programistów, projektantów i grafików komputerowych pod nazwą Zigurat Software, znana do tej pory z takich produkcji firmy Galeco jak WORLD RALLY 1 i 2, TARGET HIT czy wreszcie SURF PLANET, zaproponowała tym razem automat, który zaprzęga do pracy to samo co w KICK IT, czy w prawdziwej piłce - nasze nogi. Jest to naturalna konsekwencja rozwoju automatów arcade. W czasach bezwzględnej dominacji konsol starają się one przekształcać w coś w rodzaju wideosiłowni, gdzie nie tylko możemy oddać się czystej pasji grania, ale także - przy okazji - poćwiczyć.

Zapowiedzią tego rodzaju maszyn były już kilka lat temu ALPINE SURFER czy też PROP CYCLE firmy Namco. Ukoronowaniem ich rozwoju jest obecnie MAGICAL TRUCK ADVENTURE Segi gdzie, by osiągnąć jakie takie rezultaty, trzeba zdrowo namachać się wajchą od drezyny. Sądzę, że nie jest to ostatnie słowo producentów gier arcade na tym polu.

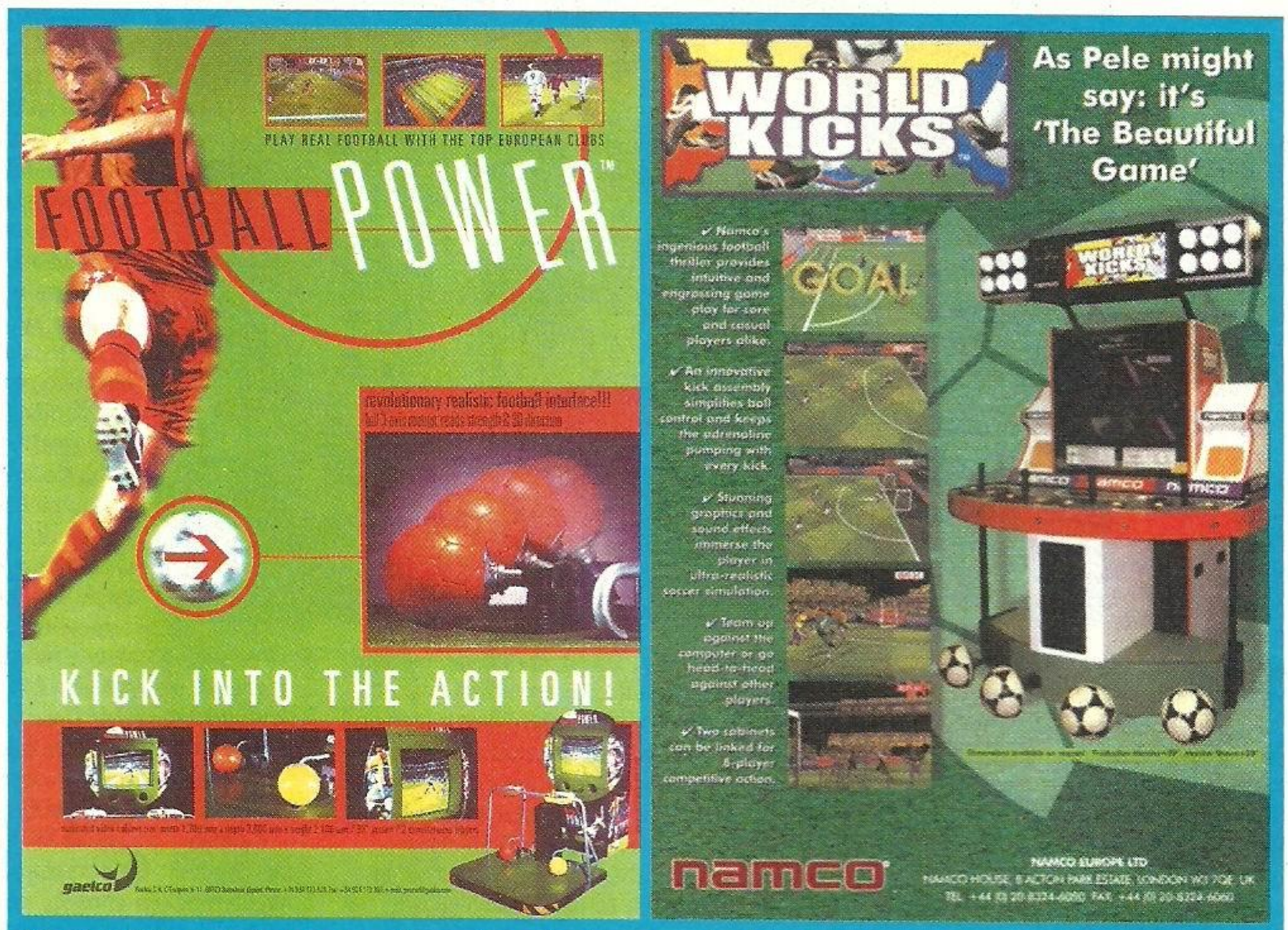
Przejdźmy jednak do footballu i zatrzymajmy się dłużej na opisie automatu, o którym Pele zapewne powiedziałby "To piękna gra". WORLD KICK firmy Namco, podobnie jak wspomniany wcześniej FOOTBALL POWER zasadza się na pomyśle kopania w atrapę piłki umieszczoną w podstawie automatu. Trudno tu rozsądzić czyj pomysł był pierwszy, w każdym razie żadna z firm nie wytoczyła w tym wypadku drugiej procesu o plagiat. Wygląda więc na to, że obie wpadły na wspomniany pomysł zupełnie niezależnie. Po prostu ta idea wisiała w powietrzu i tyle. Warto jednak zwrócić uwagę na fakt wykorzystania przez Galeco pełnej atrapy piłki, którą możemy uderzyć w dowolnym kierunku, włączając podbicie jej w górę. W każdym z przypadków specjalny czujnik zamontowany w piłce mierzy siłę naszego uderzenia, co przekłada się na trajektorię jej lotu na ekranie gry. W automacie firmy Namco mamy tylko półpiłkę i pomiar siły uderzenia. Kierunek podania i strzału ustawiamy joystickiem i tym samym nie ma znaczenia w jakim kierunku kopiemy atrapę. W każdym razie sądząc po powodzeniu jakie sobie zdobył WORLD KICKS w ciągu zaledwie dziewięciu miesięcy, WK 2 z bardziej rozbudowaną atrapą jest tylko kwestią czasu.

WORLD KICKS opiera się na tzw. footsal czyli grze 5 na 5 graczy. Grę kontrolujemy za pomocą joysticka jak w innych typowych piłkach, przy czym "potrząsanie" joya wywołuje przyspieszenie biegu gracza w wybranym kierunku. Strzały i podania wykonujemy kopiąc z określoną siłą atrapę piłki umieszczoną w podstawie. Przycisk obok joysticka służy do wyboru: strzał, bądź podanie. Możemy wybrać trzy rodzaje gry : Best 8, Semi Final i Final.

W rozgrywkach startuje 20 zespołów : Meksyk, Chile, Grecja, Dania, USA, Korea, Japonia, Czechy, Kolumbia, Jugosławia, Chorwacja, Niemcy, Anglia, Nigeria, Argentyna, Brazylia, Holandia, Francja, Włochy i Hiszpania. Gracze mają tu możliwość zdobywania medali za uzyskane gole, co z kolei przekłada się na miejsce w rankingu punktowym. Im większa liczba goli i punktów, tym większa możliwość zdobycia bonusowych medali. Gdy drużyna zdobędzie 3 bonusowe medale w trzech kolejnych meczach i dojdzie do finału, ma możliwość zagrać z zespołem "Namco star `80`s" , gdy zdobędzie 5 gra z "Namco star `90`s".

Na jednym automacie mogą grać równocześnie czterej gracze, jednak istnieje możliwość połączenia dwóch automatów i tym samym jednoczesnej gry aż ośmiu graczy równocześnie.

Czterech graczy grając na jednym automacie może podzielić się następująco: 1 przeciwko 3, 2 v 2 lub 4 v CPU. WORLD KICKS zasila system Naomi i odbija się to zdecydowanie pozytywnie na grafice widocznej na dużym, 38-calowym monitorze. Co ciekawe, Namco nie dość, że zdecydowało się tym razem na zastosowanie systemu odwiecznego rywala czyli Segi, to także przeniosło produkcję tego automatu do Europy. Gra produkowana jest bowiem we Francji w kooperacji z firmą Avranches Automatices, znaną do tej pory ze świetnych obudów do gier video.



W czasach bezwzględnej dominacji konsol starają się one przekształcać w coś w rodzaju wideosiłowni, gdzie nie tylko możemy oddać się czystej pasji grania, ale także - przy okazji - poćwiczyć.

W odległości ponad 800 km na południe od siedziby firmy Avranches w hiszpańskiej Barcelonie pełną parą leci produkcja FOOTBALL POWER. Także 38-calowy ekran i zdecydowanie bardziej śmiała stylistyka to wyróżniki tej gry w porównaniu z WK. Mamy tu pełne jedenastki piłkarzy i drużyny znanych europejskich klubów ,na czele oczywiście z FC Barcelona. Co prawda nie dano nam możliwości gry w cztery osoby jednocześnie, lecz większości graczy zdecydowanie wystarcza próba sił z jednym przeciwnikiem. W pełni trójwymiarowa grafika niewiele odbiega jakością od tej z automatu Namco. Szkoda tylko, że GALECO nie poszło za ciosem i nie postarało się oprócz licencji na wykorzystanie barw klubowych koszulek, a także o licencję na wykorzystanie ich nazwisk. Niewątpliwie uatrakcyjniłoby to grę i sprawiło ogromną przyjemność fanom piłki nożnej.

Podobnie jak w innych "piłkach" mamy co najmniej cztery rundy do przejścia: 1 runda, ćwierćfinał, półfinał i finał. Po przejściu ich bez korzystania z kontynuacji, mamy możliwość rozegrania międzykontynentalnego finału z drużyną amerykańską.

Operujemy joystickiem i dwoma przyciskami. Niebieski przycisk służy do dryblowania, a czerwony do odbierania piłki i wślizgów. Atrapę piłki kopiemy przy oddawaniu strzałów, główkowaniu, rzutach wolnych i karnym oraz przy odbieraniu piłki przeciwnikowi. W przeciwieństwie do automatu Namco w FOOTBALL POWER piłka reaguje nie tylko na siłę strzału, ale także na kierunek uderzenia i to moim zdaniem jedna z największych zalet tej maszyny.

W obu zresztą przypadkach twórcy starali się wymyślić coś co w ich przekonaniu uratowałoby jeszcze na czas jakiś tonącego, czyli salony gier. Rzeczywiście mechaniczna piłka może przedłużyć agonię salonów, ale jak patrzę na ogromne ilości kierownic do konsol, sprzedawane w supermarketach za niewielkie już w sumie pieniądze, to wydaje mi się, że mechaniczna piłka podłączana do wejścia joypada jest tylko kwestią czasu. A jak już nie będzie po co wychodzić z domu, bo wszystko będzie na ekranie... to wtedy dopiero docenimy zalety biegania po boisku za piłką na świeżym powietrzu.

Val B.

RPGamer

NADSZEDŁ CZAS WAKACJI, SPOWOLNIENIA CZASU I ROZLUŹNIENIA NAPIĘCIA TOWARZYSZĄCEGO STANDARDOWEMU NISZCZENIU KOLEJNYCH POJAWIAJĄCYCH SIĘ NA HORYZONCIE RPG-ÓW. ZBIEGŁO SIĘ TO MNIEJ WIĘCEJ Z TYM JAK CD-ACTION ZAMIEŚCIŁO PEŁNĄ WERSJĘ GRY FALLOUT 2.

Na PeCeta, żeby nie było wątpliwości. Łyknąłem je - w sumie FALLOUT 2 to FALLOUT 2 i takiej okazji się nie przepuszcza. Nie za 19, 90 zł.

Gra zamieszczona na płycie jest zbuggowana na maksa. To znaczy pełna niedoróbek. Na szczęście na płycie znajdował się też patch (program poprawiający) mający poradzić sobie ze wszystkimi ... błędami, jakich doliczyli się twórcy gry. W tym momencie sytuacja sama aż prosi się o komentarz na temat różnicy w jakości produktów oferowanych przez firmy robiące gry na konsole i na PeCety, ale będę miłościwy.

No więc FALLOUT 2 to świetna gra. Świat po nuklearnej zagładzie przedstawiony został w sposób, którego Mad Max by się nie powstydził. Świat ten jest zepsuty do cna, a odwiedzając kolejne miasta można tylko spotęgować to uczycie. Gangi, ćpuny, dziwki, rasiści, psychopaci, ludzie źli do szpiku kości... doszukałem się nawet zoofila, ale niewykluczone, że trochę mnie poniosło. Otoczenie więc - zdegenerowane do maksimum.

Ale nie tylko ta przemiłą otoczka tworzy wspaniały świat FALLOUT 2. Każdy fan złożonych rpg-ów zakocha się już w ekranie tworzenia postaci - ustalanie statystyk, indywidualnych cech, talentów, a nawet (jeżeli ma się na to ochotę - ułomności) jest bardzo zaawansowanym, ale jednocześnie wciągającym doświadczeniem. I kiedy stworzymy już seksowną, inteligentną dziewczynę doskonale radzącą sobie z lekkimi karabinami i pistoletami, ruszamy w przygodę, w której trzeba będzie oprzeć się na tych właśnie cechach. Mając do dyspozycji silnego, otępiałego, ale za to potrafiącego dobrze posługiwać się ciężkim sprzętem trzeba będzie obrać inną drogę. I to nie są puste slogany. FALLOUT 2 jak mało która gra dopuszcza wiele rozmaitych dróg rozwiązywania problemów. W tej grze można być złym, można - dobrym, można - głupim, można - mądrym. I każda z tych dróg ma swoje plusy i swoje minusy. Można bardzo szybko dołączyć do grupy Slaverów, którzy chwytają ludzi, a następnie sprzedają ich w niewolę. Niestety wiąże się to ze spadkiem popularności naszej osoby oraz wrogim nastawieniem grupy rangersów, którzy są zagorzałymi przeciwnikami Slaverów.

Aha - dołączając do Slaverów, nasz bohater zyskuje demaskujący tatuaż na czole. I potem nie można się już wycofać. Oczywiście można też dołączyć do rzeczonych Rangerów lub zrobić cokolwiek, co przyjdzie zmyślnemu graczowi do głowy. Bez względu na to, jakimi atutami cechuje się nasz bohater - zawsze znajdzie jakieś rozwiązanie w danej sytuacji. Ale najważniejsze jest to, że zarówno w momentach kiedy wybierzemy wyjście złe (sklepikarz prosi o pomoc z złapaniu złodzieja - możemy ukarać złodzieja i dostać od sklepikarza strzelbę, lub znaleźć złodzieja, dogadać się z nim, załatwić sklepikarza i obrobić mu sklep). Czyli - zarówno ludzie pragnący zrobić coś złego, jak i dobrego zostaną w jakiś sposób nagrodzeni. Co bardziej opłaci się w ostatecznym rozrachunku - okaże się później. Ważne jest to, że gracz nie jest skazany na kroczenie jedynie słuszną, prawą ścieżką przez sam fakt, że za wybory dobre jest się sowicie nagradzanym pieniędzmi i sprzętem...

Niedługo po wojażach po wypalonej Ziemi, w ręce wpadła mi nieco inna gra. Ale też rpg pełną gębą. DEUS EX (też PC) to gra mocno cyberpunkowa i już samo to wystarczyło abym miał ochotę zagłębić się w nią bez reszty. Tu z kolei mamy opowieść o agencie UNATCO - Antyterrorystycznej Koalicji Narodów Zjednoczonych zajmującej się walką z przestępczością. Przynajmniej tak to wygląda na początku, bo po pewnym czasie coraz bardziej widoczne stają się jej niezbyt czyste zamiary. Gra ma zaawansowaną grafikę, mocno rozbudowany interfejs, a akcję obserwujemy z widoku pierwszej osoby. Jest tu dużo skradania, walki, włamywania się do komputerów, wszczepiania usprawnień nanotechnologicznych i innym tego typu rzeczy, bez których nasza mroczna przyszłość raczej się nie obędzie.

Ale jednym z najciekawszych aspektów gry jest z pewnością jej pozorowana sztuczna inteligencja. Nie mam tu na myśli inteligentnych strażników - chociaż do ich zachowań nie mam większych zastrzeżeń. Najciekawsze jest moim zdaniem to, jak na nasze działania reagują koledzy oraz przełożeni.

W jednej z misji miałem wesprzeć grupkę żołnierzy UNATCO walczących z siłami terrorystów z NCF. Wszedłem na teren walki, gdzie wymiana ognia trwała już od jakiegoś czasu, po czym postanowiłem rozprawić się z terrorystami humanitarnie. Cisnąłem kilka granatów gazowych w tłum, po czym zacząłem biegać po polu walki z shockerem, powalając przeciwników ładunkami bogatymi w wolty. Koledzy z UNATCO nie przeszkadzali sobie wykańczając seriami obezwładnionych terrorystów. Po chwili walka się skończyła. Na ziemi zostały ciała kilku terrorystów oraz paru żołnierzy UNATCO, a teren został zajęty przez naszych. Kilka celów misji później helikopterem wróciłem do bazy na odprawę po misji. I jakież było moje zdziwienia, kiedy w kwaterze UNATCO, jeden z mijanych żołnierzy rzucił tekst: "Nie przejmuj się tym co o tobie mówią.". Olałem to.

Ale kiedy już następny żołnierz z pogardą wypowiedział się o metodzie walki polegającej na "rzuceniu kilku granatów gazowych w tłum i obezwładnianiu wrogów prądem" - naprawdę mnie to uderzyło. W grze jest takich momentów o wiele więcej i co najważniejsze, sposoby w jakie rozwiązujemy sprawy zaskarbiają nam przychylność jednych a niechęć innych. Brutalni agenci z cyberwszczepami narzekają na rozwiązania nie wymagające rozlewu krwi, z kolei brat bohatera bardzo pochwala takie praktyki. I bardzo dobrze. Możemy dzięki temu grac tak jak się nam to podoba, a i tak znajdą się ludzie, którzy nas za to pochwalą. I to jest piękne.

Czekam z utęsknieniem, kiedy będą mógł wreszcie zagrać na konsoli w rpga-a, w którym nie będzie czarno-białych questów. Na grę, która zaskoczy mnie swoją oryginalnością w kwestii podejmowania decyzji. Nie od dziś wiadomo, że jeżeli w rpg-u biedna kobiecina prosi o odnalezienie męża porwanego przez smoka w zamian za marnych pięć złotych monet, to należy natychmiast rzucić się jej na pomoc. Pokonać gadzinę, a kiedy wrócimy już z nieszczęśnikiem do kobieciny należy NIE wziąć zaproponowanej przez nią kasy. Wtedy powie coś w rodzaju - och, wędrowcze - masz więc mapę, która wskaże ci drogę do bardzo sowitej nagrody. I tyle.

W konsolowych rpg-ach zawsze wiadomo, jakich wyborów należy dokonać aby zostać dobrze wynagrodzonym. Ba - niektóre gry posuwają się nawet tak daleko, że stosują zasadę tzw "komunistycznego wyboru". Czyli - księżniczka prosi o pomoc i pojawiają się dwie opcje: "Pomóż jej" i "Nie pomóż jej". Jeżeli wybieramy wariant pierwszy - wyruszamy w drogę. Jeżeli wybieramy drugi - ponownie pojawia się ta sama kwestia - księżniczka prosi o pomoc i pojawiają się dwie opcje: "Pomóż jej" i "Nie pomóż jej". I tak w kółko, aż wreszcie wybierzemy to wyżebrane "Pomóż jej".

Co prawda ta ostatnia prawda tyczy się raczej starszych tytułów, ale syndrom ten towarzyszy także najnowszym produkcjom. Że wspomnę choćby FFIX. Pomimo, że gra jest uznawana za wzorzec gatunkowy tego rodzaju tytułów, to niestety także wymaga bezwzględnego trzymania się fabuły. To oczywiście także jest metoda, a może raczej styl jaki prezentuje seria FF, ale chciałoby się tutaj jakiejś odmiany. Wreszcie czegoś nowego.

Najgorsze jest zaś to, że konsola nowej generacji - Dreamcast, mająca już na swym koncie parę tytułów niestety mocno daje po tyłach. Zamiast koncentrować się na ciekawszym, nowym rozwoju fabuły i postaci bohatera w sposób taki jak w FALLOUT 2 czy DEUS EX, twórcy robią takie akcje jak w TIME STALKERS czy EVOLUTION. Usprawniają grafikę, zupełnie olewając grywalność.

Czy DEUS EX pojawi się na konsoli? Nie wiadomo. Czy FALLOUT 2 pojawi się na konsoli? Chyba nie.

Ale niech na naszych sprzętach nowej generacji pojawią się wreszcie inne rpg-i. Ja nie mówię, że konsolowe rpg-i są złe. Ale przydałoby się im troszkę podgonić czas.

Jeżeli odrobiliście dobrze tę lekcję to powinniście wiedzieć, że:
a). FALLOUT 2 to fajny, maksymalnie zabuggowany rpg, do którego niezbędny jest patch
b). Fajnie jest móc być złym i nie żałować tego tak bardzo jak wskazywałyby na to inne gry
c). DEUS EX to bardzo fajny cyberpunkowy rpg, który podsumowuje działania gracza w bardzo szczegółowy sposób i daje wielką swobodę działań
d). Konsolowe rpg-i są fajne, ale bardzo czarno-białe. I tak naprawdę to nie my-gracze decydujemy o tym jak toczą się losy naszego bohatera.
e). Ten tekst nie propaguje grania na PeCetach

Squaerio, który może robić różne rzeczy.

Od redaktora: Na szczęście na biurku Skleria pojawił się właśnie Chrono Cross, który (być może) pomoże mu przejrzeć na oczy.

PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS W SPRZ

NEO PLUS VIDEO 4

Tokyo Game Show Wiosna 2000
ORAZ
Electronic Entertainment Expo 2000

Neo Plus Video 4 to nasza najnowsza, godna roku 2000 kaseta prezentująca najświeższe gry w akcji.

Na jednej kasecie znajdują się reportaże z dwóch wystaw - Tokyo Game Show i E3 2000, na których zaprezentowano ponad 400 gier. My wybraliśmy dla was te najlepsze!

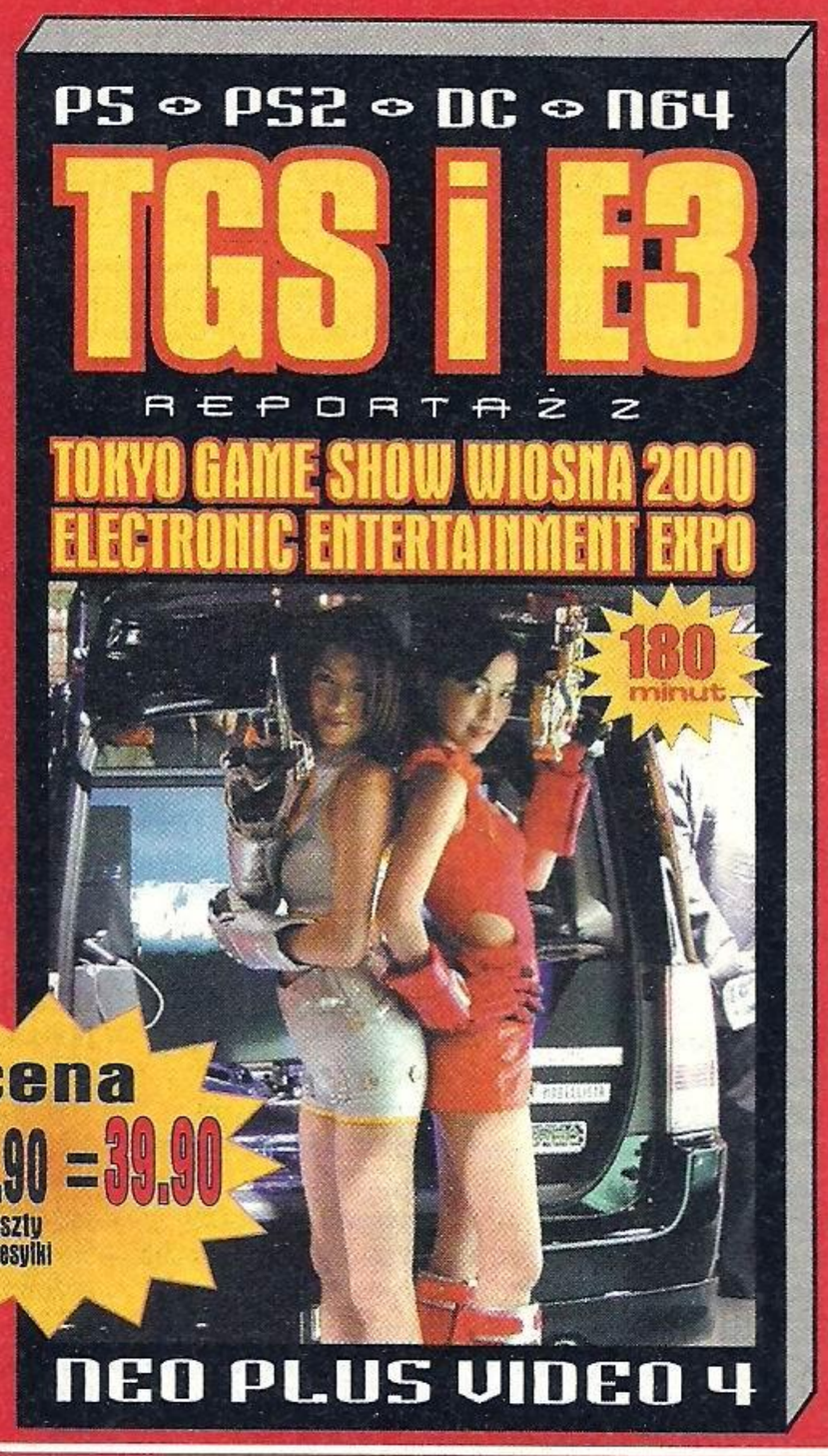
180 minut czyli 3 godziny - dwa razy więcej, niż na N+ Video 3.

Najnowsze gry na 128-bitowe konsole: PlayStation 2 i Dreamcasta!

Nie zapominamy też o PSX i N64!

CENA: 39.90. KOMENTARZ: polski

Nowość!



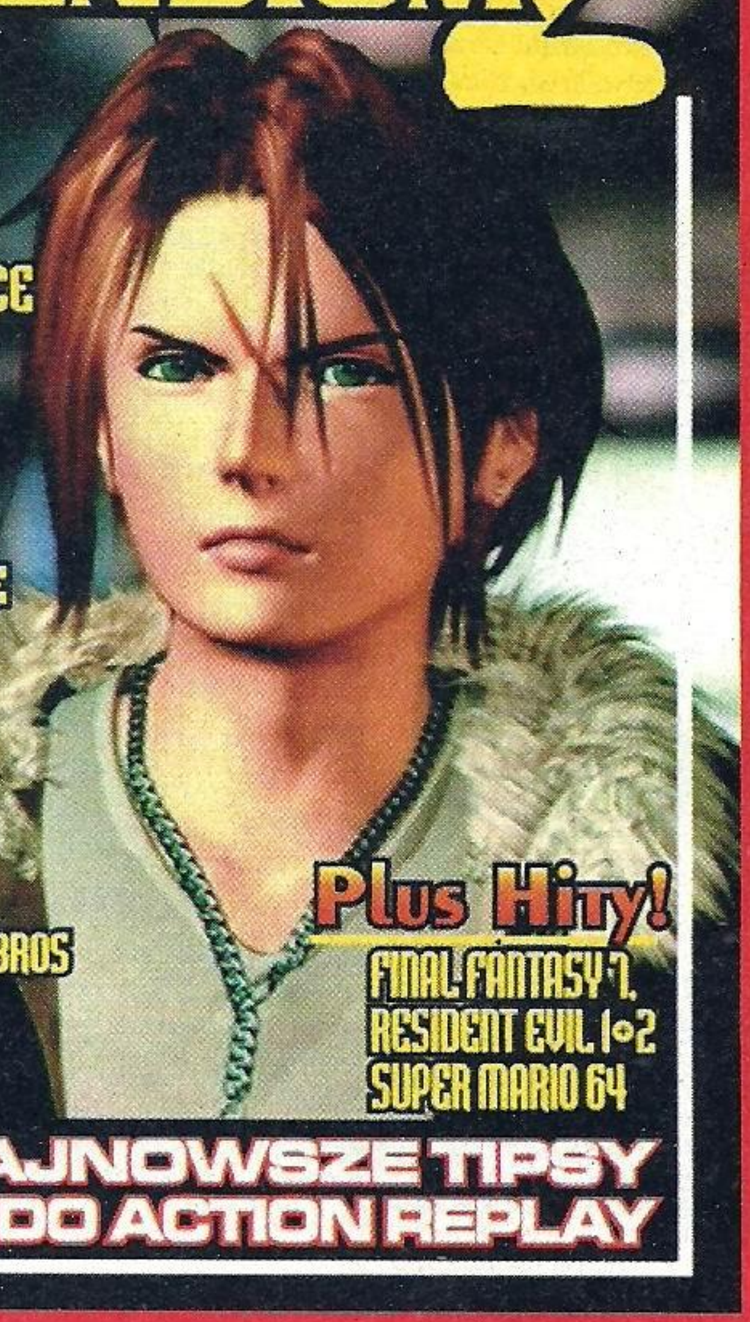
cena 35 + 4.90 = 39.90 koszty przesyłki

cena 18 + 4.90 = 22.90 koszty przesyłki

PLAYSTATION • N64 • DREAMCAST

oficjalny produkt Neo Plus. zawiera nie publikowany wcze...

Konsolowe KOMPENDIUM 2



PLAYSTATION
FINAL FANTASY 8
STAR WARS EPISODE 1 THE PHANTOM MENACE
DRIVER, SILENT HILL
SYPHON FILTER
STREET FIGHTER ALPHA 3
RIDGE RACER TYPE 4
LEGAIA, KENSEI
LUNAR, GUARDIANS CRUSADE
... i wiele innych!

DREAMCAST
SONIC, POWERSTONE
BLUE STINGER i inne...

NINTENDO 64
STAR WARS, SUPER SMASH BROS

GAMEBOY
ZELDA i masa tipsów!

Plus Hity!
FINAL FANTASY 7,
RESIDENT EVIL 1•2
SUPER MARIO 64

BONUS! NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON, RESIDENT EVIL 1, 2 I 3, FINAL FANTASY 7,
Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...
Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!
Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...
Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64
Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

320 STRON - 31 gier

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ W SKLEPIE UL

...EDAŻY WYSYŁKOWEJ

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

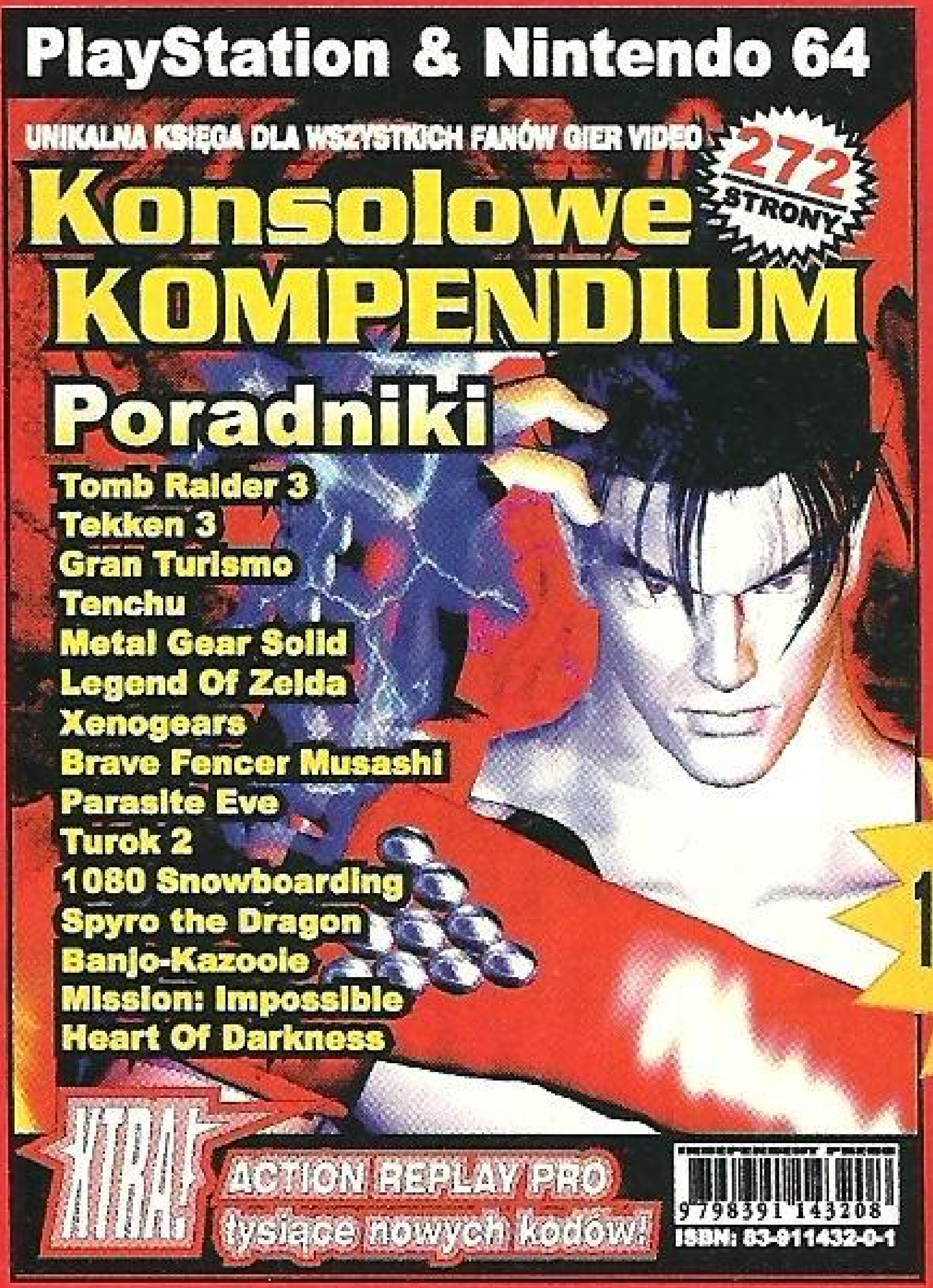
Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym kuponie.

CENY PRENUMERATY
6 numerów - tylko 33 zł
12 numerów - tylko 65 zł

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15

KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszych gier na PlayStation i Nintendo 64.
Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.



TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!

cena 10 + 4.90 = 14.90
koszty przesyłki

...TIMA tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł
☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA SWW 2711
zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł)
Neo Plus numery:

PRODUKT
zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)
Produkt numery:

SWW 2712
KOMPENDIUM KONSOLOWE
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.
Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
Kaseta PSX2 w akcji
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

NEO PLUS VIDEO 4 Nowość!
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

PRENUMERATA SWW 2711 zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł ☐ 12 numerów - 65 zł
ARCHIWALIA SWW 2711 zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł) Neo Plus numery:
PRODUKT zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numery:
SWW 2712 KOMPENDIUM KONSOLOWE ☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł. Kaseta TOKYO GAME SHOW ☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta PSX2 w akcji ☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712 ☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
NEO PLUS VIDEO 4 Nowość! ☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

PRENUMERATA SWW 2711 zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł ☐ 12 numerów - 65 zł
ARCHIWALIA SWW 2711 zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł) Neo Plus numery:
PRODUKT zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numery:
SWW 2712 KOMPENDIUM KONSOLOWE ☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł. Kaseta TOKYO GAME SHOW ☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta PSX2 w akcji ☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712 ☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
NEO PLUS VIDEO 4 Nowość! ☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

PRENUMERATA SWW 2711 zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł ☐ 12 numerów - 65 zł
ARCHIWALIA SWW 2711 zamawiam następujące numery archiwalne (każdy w cenie 6 zł) Neo Plus numery:
PRODUKT zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł) Produkt numery:
SWW 2712 KOMPENDIUM KONSOLOWE ☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł. Kaseta TOKYO GAME SHOW ☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł. Kaseta PSX2 w akcji ☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712 ☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
NEO PLUS VIDEO 4 Nowość! ☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

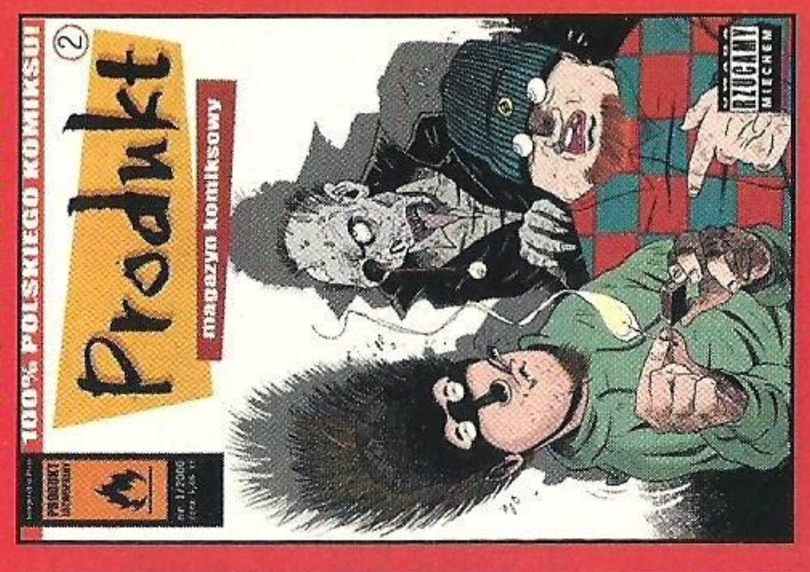
PRODUKTY FIRMO

PRODUKT

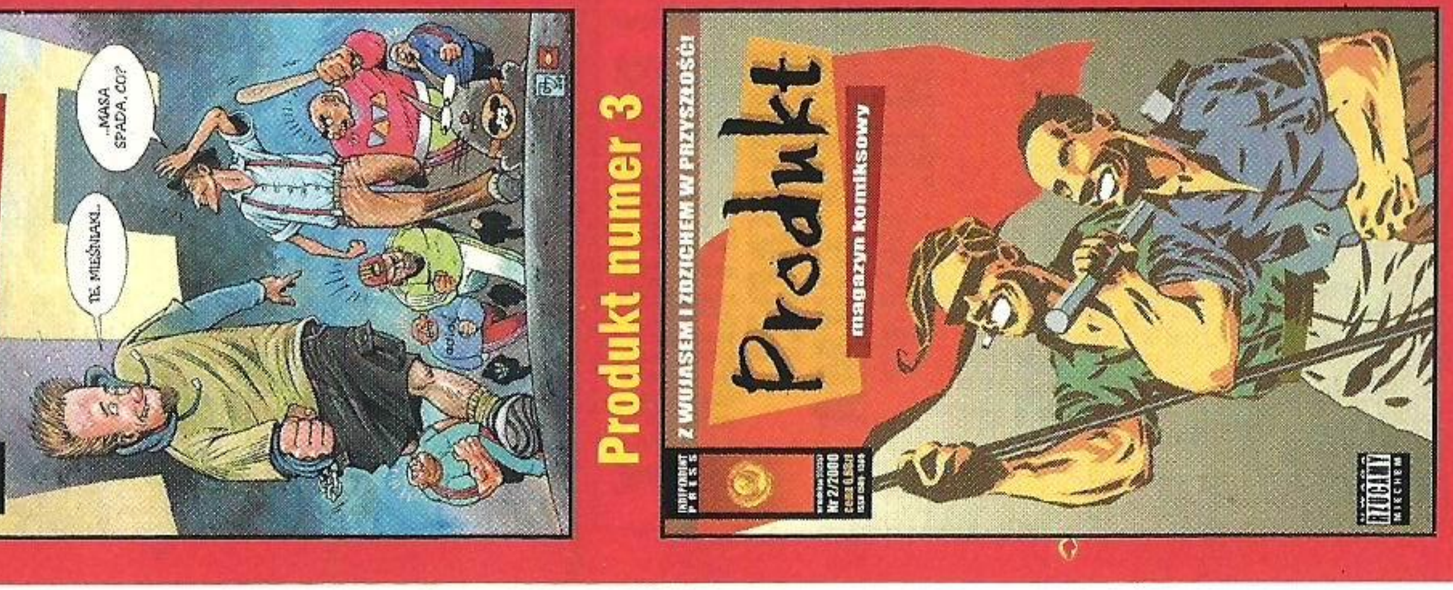
Magazyn komiksowy tylko dla dorosłych (i to o mocnych nerwach). Jeśli masz problemy z kupieniem go - zamów!

Produkt numer 1

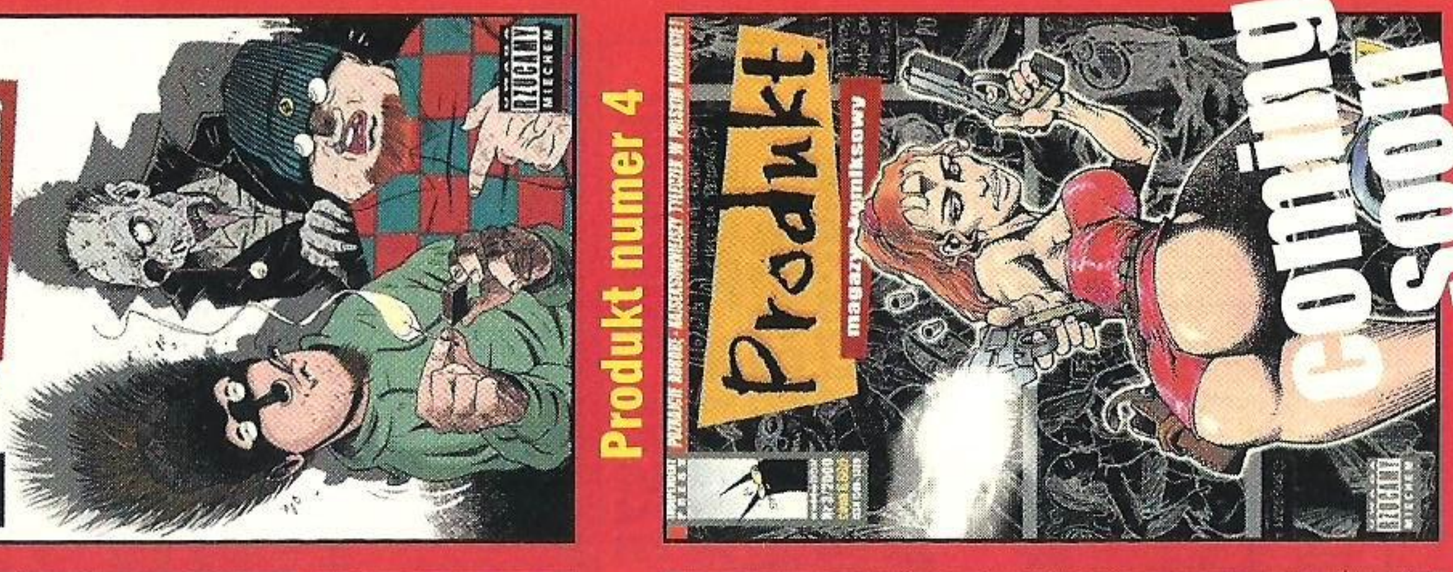
Produkt numer 2



Produkt numer 3



Produkt numer 4



N+ Video 1, 2, 3

Kasety video z relacjami ze starszych imprez. Jeśli brakuje ci którejś do kolekcji, możesz je zamówić bezpośrednio u nas.

NASZE PRODUKTY MOŻES

Odcinek dla poczty RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

..... podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

..... podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

telefon: .....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

..... podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

..... podpis przyjmującego

WE NEO PLUS W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

NUMERY ARCHIWALNE NEO PLUS

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu. Szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

NEO PLUS nr 1 lipiec/sierpień 98
RECENZJE: Breath of Fire 3, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Ghost in the Shell, Klonoa, Pamzer Dragoon Saga, Tombi, Vigilante 8, WIld Arms, World Cup 98, Zero Divide 2 i inne...
EXTRA: Wywiad z autorami Vigilante 8
OPISY: Breath of Fire 3

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: Guardian's Crusade, Legend of Legaia. Mario Party, Rollcage, Silent Hill i inne...
EXTRA: FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!
OPISY: Syphon Filter 2, SIlent Hill

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY I RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live 2000, Turok: Rage Wars, Thrasher Skate & Destroy, Twisted Metal 4
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 2 wrzesień 98
RECENZJE: 1080 Snowboarding, Banjo-Kazooie, BioFreaks, Heart of Darkness, Mission Impossible, Mortal Kombat 4, N2O, Parasite Eve, Tekken 3, Tommi Makinnen Rally i inne...
EXTRA: Dreamcast - czy warto czekać?
OPISY: Mortal Kombat 4

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Ttype 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, Viva Footmall i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW - pierwszy w polsce raport z japońskiej wystawy gier
OPISY: Populous3, Tips&Tricks

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY I RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga Frontier 2, Xena, Renegade Racers, NBA Jam 2000
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue, Zombie Revenge, Berserk i RE: Code Veronica, wywiad z Bitmap Brothers

NEO PLUS nr 3 październik 98
RECENZJE: Assault, Batman & Robin, Command & Conquer Red Alert Retaliation, Future Cop: LAPD, Iss Pro 98, Tenchu, Medievil, Moto Racer, WWF Warzone, Spyro The Dragon i inne...
EXTRA: Kobiety są... wymagające czyli cała prawda o grających dziewczynach
OPISY: WWF WARZONE, TENCHU

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global DOmination i inne!
EXTRA: E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY I RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom, SF EX 2 PLUS...
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza, historia i trzy recenzje nowych gier z serii: Code Veronica na DC, RE2 na N64, Gun Survivor na PSX

NEO PLUS nr 4 listopad 98
RECENZJE: Wild Nines, Oddworld: Abe's Exoddus, Ninja, COlony Wars 2, Duke Nukem: Time 2 Kill, Apocalypse, ODT, Unholly War
EXTRA: Final Fantasies czyli historia serii Final Fantasy oraz FOTA - wywiad z organizacją zajmującą się walką z piractwem w Polsce

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver, Ehrgeiz, Star Ocean: The Second Story, WWF Attitude, Lunar: Silver Star Story Croc 2 i inne
EXTRA: Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
OPISY: Star Wars Episode 1 Racer

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder, Mario Party 2, Ridge Racer 64, RollCage 2, Theme Park World, Top Gear Rally 2
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o nadciągających grach na PS2

NEO PLUS nr 5 grudzień 98
RECENZJE: Crash Bandicoot 3: Warped, Turok 2: Seeds of Evil, Nba Live 99, F-Zero X, Body Harvest, Knockout Kings, WCW/NWO Revenge
EXTRA: Kto to jest Gracz Hardcore'owy - test ze znajomości gier i opinie
OPISY: Medievil

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral, V-Rally 2, Virus, Disne's Tarzan, Echonight i inne...
EXTRA: Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
OPISY: Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.

NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY I RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles, Army Men 3, Silent Bomber, Street Sk8er 2 i inne...
EXTRA: Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynech dwóch supermordobić na PS2 oraz raport z Tokyo Game Show wiosna 2000

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda 64, Toca 2: Touring Cars, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 2, A Bug's Life, T'ai Fu, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach odtwarzających jej rolę oraz test japońskiego Dreamcasta wraz z pierwszymi grami
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY i RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, STar Wars Episode 1 The Phantom Menace, Wpieout 3 i inne...
EXTRA: ECTS 1999 czyli relacja z wystawy w Londynie

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing, Raycrisis, Daikatana 64, Ghoul Panic, Armorines
EXTRA: E3 2000 - Relacja z największego show Los Angeles, część pierwsza + pierwsze screeny z Metal Gear Solid 2!

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, Nba Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Master of Monsters, Glover, Actua Soccer 3
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00
OPISY I RECENZJE: Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
RECENZJE: Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000, Berserk, Pokemon Stadium, Destruction Derby Raw,
EXTRA: E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza - test ze znajomości gier.

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: Akuji The Heartless, Attack of the Saucerman, Castlevania 64, Civilization 2, Metal Gear Solid, Syphon Filter, Sensible Soccer, Tiny Tank, WCW Thunder, Premier Manager 99 i inne...
EXTRA: ATEI 99 czyli raport z największej wystawy automatów w Londynie
HELP: Civilization 2, Star Wars: Rogue Squadron

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Cool Boarders 4, Crash Team Racing, FIFA 2000, Formula 1, GTA2, KO Kings 2000, MTV Snowboarding, Toy Commander i inne...
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2 - ponowne spotkanie

TEŻ KUPIĆ W SKLEPIE ULTIMA tel (022) 624-78-16

F.A.Q

Witam serdecznie wszystkich zadowolonych, że skończyły się wreszcie te ohydne wakacje i można z powrotem udać się do ulubionej szkoły. Dziękujemy za wszystkie życzeń - jednocześnie przypominam o instytucji nagradzania najciekawszych listów i rysunków grami. Nieprzyzwoite ilości gier dostarczyła nam firma Sony za pośrednictwem wspomnianego już w ostatnim numerze, wciąż luźnego Maćka. Z Maćkiem możecie sobie porozmawiać dzwoniąc do infolinii PlayStation i pytając go o całe mnóstwo rzeczy - jak przejść siedemnasty poziom pierwszego Crasha oraz co to jest Materia w FFVII i tak dalej. Telefon: 87 87 087. Acha - w tym miesiącu wypadła galeria z powodu braku sensownych prac. Za miesiąc rozwiązanie konkursu SYPHON FILTER, to i spodziewamy się więcej rysunków.

banan@neoplus.com.pl

NIECHĘTNY

Piszę do was choć nie lubię pisać do gazet, gdyż nigdy nie drukują moich listów, ale do was jeszcze nie pisałem więc mogę zaryzykować.

➲ Sądząc po części twoich teorii - nie do końca jest czemu się dziwić.

Ostatnimi czasy męczą mnie dwie sprawy. Pierwsza z nich dotyczy nowej konsoli PlayStation 2 i pierwszych gier na nią wydanych. Ludzie, czy wy żyjecie na innym świecie?

➲ Tak. I strasznie cieszymy się, że naciągamy tysiące fanów różnych konsol na kupowanie naszych z palca wyssanych informacji.

Biadolicie na niski poziom pierwszych tytułów, a czytelnikom wciskacie bajki, że to efekt uczenia się developerów pisania gier na nową, nie poznaną jeszcze platformę, a przecież to nieprawda.

➲ A właśnie, że prawda.

Gdyby koderzy z Namco musieli się uczyć swojej pracy to SOUL CALIBUR na DC nie wyglądałby tak wspaniale jak wygląda.

➲ Spójrz na inne gry.

Pytacie więc co jest powodem takiej sytuacji. No więc tłumaczę. Powodem takiej sytuacji jest polityka samych producentów gier, którzy specjalnie obniżyli poziom swoich produkcji.

➲ To co następuje dalej nadawałoby się do "Z Archiwum X". Taka jest moja teoria.

Brzmi to absurdalnie, ale pomyślmy. PS2 ma nam służyć przez pięć lat i przez te pięć lat ma nas szokować i olśniewać. Co by było gdyby na starcie programiści wypruli z niej całą moc.

➲ Sprzedaż konsoli wywaliłaby w kosmos, a producenci nie nadążaliby z produkowaniem nowych egzemplarzy. Hmm. To zupełnie tak jak w przypadku PlayStation 2...

Sądzę, że szybko by się zestarzała i umarła.

➲ Bzdura. Chyba powinieneś posłuchać swoich opinii. Produkcja dobrych gier nie zaszkodziła do tej pory jeszcze żadnej konsoli. Powiem więcej - produkcja kiepskich zaowocowała za to upadkiem niejednej.

Weźmy na przykład TTT. Gra - taka sobie, ale przypuśćmy, że jest to super hit z super grafiką, miodnością i z kupą świeżych pomysłów. Wszyscy są happy, a rok później wychodzi T4 z identyczną grafiką, rozwiązaniami i pomysłami, z innym tylko garniturem postaci. I wszyscy unhappy.

➲ To zależy - mnie na przykład bardzo ucieszyłby TTT z wszystkimi nowymi postaciami i ciosami. Nawet jeżeli całą reszta zostałaby na tym samym poziomie Ale problem z TTT polega na tym, że niewiele się zmieniło.

A tak TTT jest średniawy i dlatego T4 będzie nam bardziej smakował.

➲ Czy jest średniawy to bym się nie wypowiadał. Dla mnie ma po prostu zbyt mało nowego.

Druga sprawa to "konsola" Xbox. Z moich wyliczeń wynika, że ten X=0. Dlaczego? Zaraz wyjaśnię.
Żeby konsola odniosła sukces musi posiadać szereg cech.

➲ Czekamy w napięciu...

Musi być prosta w obsłudze, dobrze oprogramowana i niezawodna.

➲ Zgadzam się w 100%.

Zapewne Bill do swojego pudełka wsadzi nieśmiertelnego choć śmiercionośnego Windowsa, który wykluczy intuicyjność i łatwość obsługi. Właśnie dlatego zrezygnowałem z kupna DC.

➲ Hehe. To niezłe. Ale szanuję Twój wybór.

Każdy wie też, że najlepszymi twórcami gier są Japończycy, ale nie każdy wie, że jest to bardzo solidarny naród, którego developerzy softem nie będą wspierać obcokrajowej konkurencji. No chyba, że ktoś kupuje konsolę żeby pograć w strategie. Pod znakiem zapytania stoi także niezawodność. Zobaczymy jak wypchane megahercami pudełko Billa poradzi sobie z dwudziestogodzinnym maratonem gry non stop.

➲ Ponieważ cały czas przeciwnicy nie istniejącej jeszcze konsoli Xbox powołują się na porównania do PeCetów, mógłbym odpowiedzieć w taki sposób - poradzi sobie tak samo jak PeCet, który może stać włączony przez kilka dni i nic mu się nie dzieje. Ale, żeby szanse były równe powiem tak - masz rację, zobaczymy.

Będzie to niewątpliwie idealna maszyna na długie zimowe wieczory, bo latem nie trzeba dogrzewać.

➲ Znajduję w tym jakąś chorobliwą przyjemność, ale czym bardziej atakujecie Xboxa, tym bardziej mam ochotę go bronić. Chociażby dlatego, że jeszcze go nie ma i na wyimaginowane zarzuty mogę odpowiadać w równie konstruktywny sposób. Chociaż specyfikacja - już jest. Ale rzućcie okiem na Newsy w tym numerze.

Pozdrawiam wszystkich posiadaczy dziewiczych konsol (nie spiraconych) oraz dumnych posiadaczy Maców i Amig.

Rubi z Bielsko Białej

KRÓTKIE RECENZJE Z FAJNĄ LASKĄ

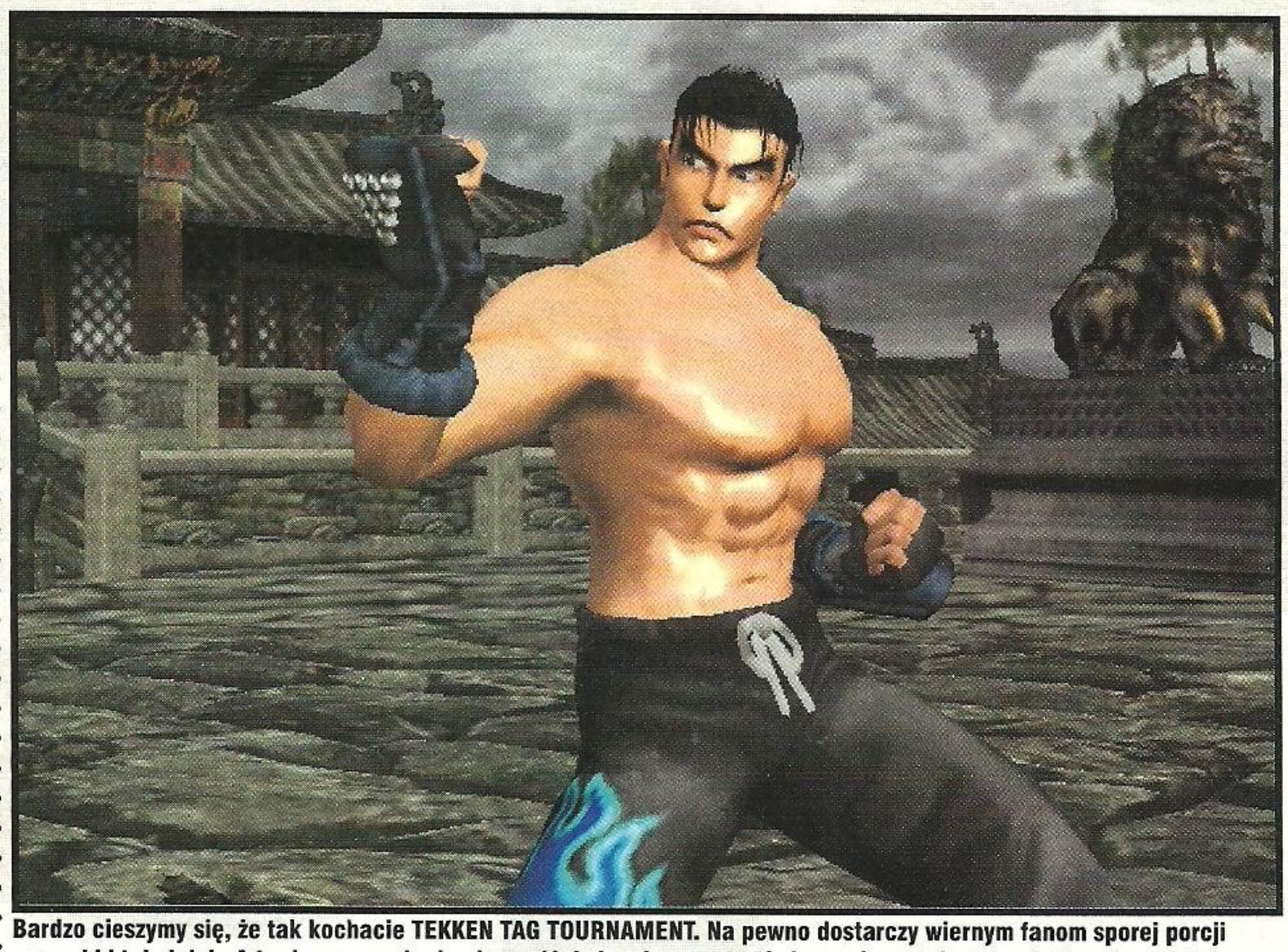
Piszę do was w sprawie marnotrawienia miejsca na recenzowanie gier z oceną 1-5. Czy moglibyście tym zapchajdziurom dać tylko cenzurki i cześć? Myślę, że większość czytelników się ze mną zgodzi. Sam mam PSX-a i z przykrością muszę stwierdzić, że prócz tych dobrych i szanowanych tytułów rynek jest zalewany miernotami. W miejscu tych kiszek wolałbym więcej newsów, więcej miejsca dla RPG-amera, Gawęd po Fai i innych.
Oraz duże zdjęcie fajnej laski.

Hajabusa ze Słowna

➲ Może same cenzurki to trochę za mało, bo recenzent musi w jakiś sposób uzasadnić swoją ocenę, ale już od paru numerów staramy się spychać na margines kiepskie tytuły i dawać im chociaż te pół strony. A czym więcej gier opisujemy tym lepiej. W sumie chcemy żebyście byli poinformowani o poziomie jak największej liczby z nich.

TNĄC FALE SIECI

Witam. Wszyscy posiadacze DECE chcieli by surfować po necie za pomocą swojej ukochanej konsoli. Umożliwia to WEB BROWSER 2.0, ale każdy kto zetknął się z PC wie, że sam I-net i maile to nic w porównaniu z IRC-em. Tak wiec posiadacze WEB BROWSERA mogą szaleć na IRCu tak samo jak pecetowcy. Aby tego dokonać trzeba:
W miejscu gdzie wpisuje się URL wpisać:



Bardzo cieszymy się, że tak kochacie TEKKEN TAG TOURNAMENT. Na pewno dostarczy wiernym fanom sporej porcji rozrywki i tak dalej. A to, że nasze zdanie nieco różni się od waszego chyba w niczym nie przeszkadza, prawda?

pwchat://nazwa-servera:port
PRZYKLAD
pwchat://lodz.irc.pl:6667
Po wpisaniu całości rozpocznie się łączenie z serwerem.
Na kanały wchodzimy za pomocą komend:
/join #(nazwa kanału)——do wybranego kanału
/nick .....——zmiana ksywki
/quit ————wyjście
Życzę miłego IRCowania. Aha - jeszcze jedno: warto zaopatrzyć się w klawiaturę. Do zobaczenia na #konsole.

andi81@polbox.com

➲ Sugestie andiego zostawiamy bez komentarza. Dzięki za info. I wskakiwać mi na te kanały, IRC-ownicy...

SEGA BLEEMSTATION

Kupuję was od początku, ale uważam, że wasze wypowiedzi są czasami irytujące. Przykłady:
1). Zbyt ostra krytyka TTT na PS2. Przed jej wydaniem byliście pomoczeni opisując screeny, a teraz co? Mówcie szczerze, bez żadnej ściemy - o co chodzi? Przecież gra ma wszystkie zalety, o których pisaliście przed jej premierą.

➲ Trudna sprawa. Po prostu nie wszyscy z nas pomoczyli się, kiedy ujrzeli w akcji grę. Na screenach wszystko wygląda pięknie. A w rzeczywistości - sami widzicie. Może w grę wchodzi tu jeszcze jeden czynnik - w TEKKENA 3 raczej już nie gramy i przesiedliśmy się na redakcyjne sesje z ISS'em. I przyznaję, że prawdopodobnie gdyby teraz ukazała się nowa wersja ISS'a na PS2 z zachowanym z PSX-a systemem rozgrywki, ale znacznie usprawnioną grafiką - zmoczyłbym się jeszcze bardziej i okrzyknął ją najlepszą piłką nożną w jakie grałem. I pewnie dla wielu graczy, którzy kochali w taki sposób TEKKENA - tak właśnie jest przypadku TTT. Ale na nas ta gra nie podziałała tak, jak zrobił to TEKKEN 3.
A na marginesie - nowy ISS na PS2, opisywany w importach z tego numeru to padaka.

2). Wasze zauroczenie Dreamcastem. Sega po śmierci Saturna powinna z opuszczoną głową opuścić rynek gier video. Nie powiem, jest kilka interesujących tytułów, ale to i tak za mało by warto było wydać na nie kasę!

➲ Ja mam tylko jedną prośbę. Jeżeli nie znacie historii Segi w stopniu takim jak Origin - to nie wypisujcie takich bzdur. Ani to pożyteczne, ani przemyślane, ani poparte jakimikolwiek dowodami... Gdyby ktoś choć wysilił się i spróbował dowieść dlaczego Sega/Sony/Nintendo/PZPN to frajerzy, lamerzy i drętwusy - śmiało walcie. Ale niech Wasze tezy są poparte jakimiś konkretnymi danymi. Jednym słowem - jak dissować, to chociaż sensownie.

Sega, wymyślając Bleemcasta udowodniła, że już brakuje nowych pomysłów na gry i jak takie sępy zerżnęli tyle dobrych, sprawdzonych tytułów emulując je z szaraka.

➲ A tu się kolega zbłaźnił, jednocześnie potwierdzając moje powyższe uwagi. Jeżeli z twojej wiedzy wynika, że autorami Bleemcasta są ludzie z Segi, to" troszkę" się mylisz. A nazwa?

3). Narzekanie to chyba wasza mocna strona, bo po japońskiej premierze PlayStation 2 również nie jesteście z niej w pełni zadowoleni: "...słabe tytuły...", "...rewolucja to to nie jest...".
Ludzie - czego wy się spodziewaliście w tak krótkim czasie? Przecież ta konsola jest na rynku (japońskim rzecz jasna) dopiero od marca. Zanim twórcy gier nauczą się korzystać choćby z połowy mocy konsoli zleca ze 2-3 lata. Porównajcie sobie TEKKENA 3 z pierwszym. Dopiero po 4-5 latach wykorzystaną pełna moc plejstacji. Panowie - trochę tolerancji i cierpliwości! Dobrze wiecie, że kiedy takie gry jak MGS2, GT2000 czy GETAWAY ujrzą światło dzienne to niektórym kopary opadną, a Dreamcastowcy będą szukali naiwniaków, by pozbyć się "przyszłościowej" konsoli.

Sławik z Poznania

➲ Do tego rodzaju zarzutów ustosunkowaliśmy się w poprzednim numerze N+FAQ. A na marginesie - polecam porównanie ostatniego akapitu tego listu z listem Niechętnego. Fajne, jak różne zdania na różne tematy mają różni czytelnicy. I jak wygląda niepoprawna konstrukcja zdania.

O CZYM PISAĆ

Czytam was od piątego numeru. Ostatnio jednak zauważyłem i bardzo mnie to zaniepokoiło, że FAQ zmienił się w pole bitwy PS2 vs. DC. Mam w dupie osoby, które próbują oczernić "makarona". I śmieszne wydają mi się ich zarzuty, że grafika PS2 zżera DC. Niedawno PSX bronił się przed takim chrzanieniem blacharzy. Dlatego proszę - nie piszcie już o tym w FAQ. Tym akcentem kończę mój drugi list do was, do którego napisania zainspirowało mnie FAQ z N+23. Na razie

Mariusz z Warszawy

Cóż, nie wygląda to wesoło. 2 tysiące złotych na dzień dobry, plus karta pamięci minimum ze 150 złotych... Dobrze chociaż, że pady, kierownice i kable ze starego PSX'a będą działać z PS2...

➲ No więc tak. Specjalnie dla Ciebie Mariusz, oraz dla wszystkich osób, które mają problemy z rubryką FAQ przygotowałem poniższą listę będąca przeglądem korespondencji z miesiąca lipca - raczej słabego jeżeli chodzi o liczbę listów. Nie uwzględniałem maili, listów wydrukowanych w tej rubryce FAQ oraz listów na konkursy - Gigantomanię, Medievil 2 oraz Gabe, oprócz tych nie oznaczonych stosownym odnośnikiem. Teraz już będziesz wiedział jakiego rodzaju listy możesz pisać aby wbudzić zainteresowanie wszystkich, jednocześnie nie trafiając na jakiś "nudny" czy "ograny" temat. Podobnie jak i Wy drodzy czytelnicy. Jeżeli chcecie się postarać - napiszcie coś oryginalnego. Bo to przede wszystkim Wasza rubryka. A ja z piasku bicza nie ukręcę.

- *list o Nintendo i prośba o info na temat DexDrive'a w Polsce*
- *2 średnie ołówkowe rysunki*
- *list od chłopca, który nie ma zębów, ale ma psa Crasha i napisał, że wysyła nam rysunki TEKKEN 3 i Crasha na emeryturze, ale zapomniał wsadzić je do koperty*
- *list z prośbą o zdjęcia i szczegółową instrukcję podłączenia przez DeCe do netu*
- *pytanie na temat rozwalania Omega Weapon i pytania o cenę PS2*
- *problem z CODE VERONICA po niemiecku*
- *jakieś bazgrołki flamastrem po kartce wyrwanej z zeszytu*
- *jeden list oskarżający panów Krzaklewskiego i Buzka za to, że nie ma gier*
- *cztery ostre listy na temat Lipy z Mławy*
- *pięć listów od chłopca, który chce kody do gier na GameBoya*
- *gorący list czytelnika, który zakochał się w panience z plakatu w N+21 i bardzo prosi o jeszcze*
- *siedem ostrych listów na temat PSManiaka*
- *prośba o naklejki i kartka zapisana słowami "Metal Gear Solid"*
- *kolejny list o zaniechanie nadużywania przez nas w N+ języka angielskiego*
- *prośba o naklejki - tym razem bez kartki z "MGS"*
- *dwa listy wyrażające radość z powodu spiratowania Dreamcasta*
- *jeden list zrozpaczonego czytelnika, który poznał cenę PS2 w Polsce i ma kryzys*
- *dwa listy z prośbami o wysłanie katalogu gier - jeden na PSX-a, drugi na N64*
- *prośba, żeby w recenzjach pojawiały się informacje na temat czasu potrzebnego na skończenie gry*
- *kody do jakichś archaicznych gier na GameBoya*
- *prośba o opisanie friendshipów, fatalitisów, babalitisów, brutalitisów, animalitsów i innych kombinacji "które rozwalają człowieka"*
- *dwa listy z kodami: jeden do Crasha 1, drugi do WORMS'ów*
- *kilka pytań na temat PS2, na które odpowiedzi daliśmy już w poprzednich numerach*
- *osiem listów z pytaniami na temat gier także opisywanych w poprzednich numerach*
- *dwa listy z poszukiwaniami opisów, które znajdują się, jakżeby inaczej, w poprzednich numerach*
- *cztery listy z żądaniami pozostania przy 116 stronach nawet kosztem utrzymania ceny*
- *jeden list z kategorycznym żądaniem obniżenia przez nas ceny*
- *dwa listy chwalące "Historię Gier"*
- *list od fanki TOMB RAIDERA, która bardzo chciałaby abyśmy wydrukowali strony z komiksu pod tym samym tytułem*
- *jeden list z konkursem organizowanym przez jakieś komputerowe pisemko*
- *bardzo krótki list nakazujący zostawić 116 stron, cenę, powiększyć FAQ, Gawędy i Neo Comments w każdym N+ i darowanie sobie helpów do starszych gier*
- *list o historii czytelnika, który przestał kupować Neo, a zaczął - Neo Plus pod wpływem perswazji Wicika*
- *pięć listów o przewadze DC nad PS2*
- *dziewięć listów o przewadze PS2 nad DC*
- *jeden list o przewadze N64 nad wszystkimi innymi konsolami*
- *czternaście nie podpisanych stosownie listów na Gigantomanię, które trafiły do mnie*
- *siedem nie podpisanych stosownie listów na konkurs Medievil 2, które także trafiły do mnie*
- *pięć nie podpisanych stosownie listów na konkurs Gabe, które naturalnie także trafiły do mnie*
- *trzy listy o kartach pamięci i ich padaniu*
- *smutny list o czytelniku, który nie skończył wypożyczonego FFVIII, bo płyta była porysowana i nie ukrywa, że chciałby ją dostać*
- *cztery listy z pozdrowieniami dla Grejfruta*
- *trzy listy o wyższości gier nad podziałami platformowymi*
- *cztery prośby o kącik Pokemonowy*
- *jeden list zapowiadający nadejście próbki możliwości recenzenckich autora za miesiąc*
- *dwa listy o wyższości gier na konsole nad emulatorami*
- *list desperata na temat REIV z wyrażonym pragnieniem poznania jakichkolwiek szczegółów na temat tej gry*
- *dziewięć listów z prośbą o adresy, telefony i inne pytania dotyczące autorówN+*
- *trzy listy z prośbami o kąciki przedstawiające autorów N+*
- *list od czytelnika ze zwaloną kartą pamięci*

- *dwa nie podpisane listy z bluzgami*
- *dziesięć listów z pochwałami, z których cztery przeradzają się w prośby o gry/opisy/konsole*
- *sześć listów bez sensu*
- *dwanaście nie nadających się do niczego rysunków do galerii*
- *dwa listy ze zdjęciami czytelników*
- *cztery zgłoszenia o pracę, w tym jeden nawet z profesjonalnym CV*
- *dwa nieczytelne listy*
- *jeden list z bełkotem o PS2, chwaleniu się konsolami, Pegazusem i bardzo dobrym PeCecie*
- *list od dwóch braci, nałogowych graczy, którzy zachęcają wszystkich do korespondencji. Można po nich oczekiwać: "(...) przyjaźń do grobowej deski. Tak więc wszystkie dziewczyny ("dziewczyny" podkreślone na czarno i zielono- Ban) i chłopaki piszcie na nasz adres i dzielcie się z nami wrażeniami z gier, może założymy jakiś klub jeżeli przyjdzie dużo listów. Odpiszemy na każdy list Każdy!!! - Piotr Kondrat, 23-400 Biłgoraj, Ul. Narutowicza 44 woj. lubelskie".*
- *dziewiętnaście kartek z życzeniami z wakacji*
- *dwa listy do redakcji "Halo"*
- *jeden list pytający mnie czy potrafię grać na dwie stopy - no więc nie wiem nigdy nie próbowałem, ale to być może dlatego, że autor pomylił mnie z Bratem. W sumie mam satysfakcję, bo jest 1:1 - kiedyś ktoś przypisał mu autorstwo w dyskusji z Grabarzem na temat MGS'a*
- *pięć listów z rozwiązaniami krzyżówek adresowanych do "Legionu Polska" i systematycznie trafiających do naszej skrytki pocztowej*
- *list od człowieka, który chce założyć klub PSX-a i prosi chętnych o zgłaszanie się pod adres: Paweł Janisio, Ul. Krupińskiego 37/6, 59-300 Lublin. Zapewniam dobrą zabawę i dużo konkursów z nagrodami*

MIERNY Z GRABARZA

Na łamach N+ chciałbym podziękować Grabarzowi za recenzję SYPHON FILTER 2. Nie pomogła mi ona (recenzja) w kupnie gry tej gry, lecz pomogła mi w budzie. A dokładniej na lekcji bioli. Facia wzięła mnie do odpowiedzi i pytała coś o witaminy, a akurat to pamiętałem (chodzi mi o przedmowę o witaminie D).Nie dostałem lufy lecz miarę. Dzięki, cześć.
PS Na koniec i tak wychodzi mi 5.

Wasz Badzik

➲ I bardzo ładnie. Nie ukrywam, że z rocznej lektury tekstów Grabarza nauczyłem się więcej niż przez rok w szkole.

...I MIKROFON I ŻARÓWKĘ I KOMÓRKĘ

Czy do GBC można jednocześnie podłączyć zestaw HandyBoy (zintegrowana lupa, regulowane powiększenie, podświetlacz, głośniki stereofoniczne, joystick, pasek ułatwiający przenoszenie) i akumulator lub zasilacz?

Szymon ze Świętochłowic

➲ *Nie wiem.*

CZAS NA ZMIANY

Witam, mam kilka pomysłów na wprowadzenie zmian do waszego czasopisma:
1). Dobrym pomysłem byłoby założenie kącika: "Kupię, sprzedam, zamienię)

➲ Nie do końca. Tym bardziej, że nie byłibyśmy w stanie odpowiadać za tego rodzaju transakcje.

2). W N+ zawsze brakowało dowcipów na temat gier, tak więc pomyślcie nad tym...

➲ Neo Plus jest przesycone jest atmosferą żartów sytuacyjnych, tryska humorem i subtelnymi, bardzo zabawnymi aluzjami. Dlatego zupełnie nie wiem o co chodzi ci z tymi dowcipami.

3). A krzyżówki związane z grami, konsolami, akcesoriami?...

➲ Zobaczymy jaki będzie odzew po teście z ostatniego numeru. Ale krzyżówek jeszcze przez jakiś czas na pewno nie będzie.

I jeszcze jedno - N+22 zaimponował mi tak dużą ilością miejsca na listy od czytelników. Życzę dalszych sukcesów, a Bananowi powodzenia na maturze z języka polskiego.

Tomek z Kołobrzegu

➲ Dziękuję. Nie wiem czy pomogły akurat Twoje życzenia, ale udało mi się. Już cztery lata temu. Mimo to dziękuję. Lepiej późno niż wcale.

DZWONIĘ W NIETYPOWEJ SPRAWIE...

1. Mam pytanie dotyczące wywiadu z tymi samymi dziewczynami z numeru trzeciego. Wiecie - czy zmieniły swój stosunek do konsol, czy więcej grają, a może już przestały?

➲ Raczej nie, bo ze wszystkimi utrzymujemy bliższy lub dalszy kontakt.

2. Można u was kupować oryginalne gry - oczywiście używane - chodzi mi przede wszystkim o STREET FIGHTER ALPHA lub XENOGEARS?

➲ Gier nie prowadzimy.

3). Pisaliście, że DOA2 jest lepsze od TTT. Nie podzielam waszego zdania - wolę TEKKENA, a te ekstra tagowe rzuty w DOA2 wcale mi się nie podobały (grałem w obie gierki).

➲ I doskonale. Szanuję Twój wybór.

4). Konkurs Gigantomania jest trochę dziwny. Wydaje mi się, że staracie się być Bogami. (Będziemy was czcić a wy w zamian dacie nam to i tamto). To trochę bez sensu, bo ja was czytam od pierwszego numeru, kupiłem obydwa KK i jeszcze mam udowodnić, że to prawda bo mi nie uwierzycie. Pomyślcie o tym.

Darek z Wrocławia

➲ Konkursów widziałem już w prasie konsolowej i komputerowej wiele. Ale takiego, w którym nagrodą główną byłby wyjazd na ECTS lub najnowsza konsola w momencie jej premiery - jeszcze nie. Zauważcie też kiedy ogłosiliśmy konkurs - jako pierwsi w Polsce oferowaliśmy PS2.
Jednym słowem - uważam, że nagrody są niezłe. Z drugiej strony jednak, takiego rodzaju nagród nie chcemy rozdać za frajer, za jeden rysunek czy wierszyk. Chcemy, żeby dostała go osoba, która wykaże się inwencją wyrastającą ponad to co zwykle pojawia się jako zadanie konkursowe. Tak się przy okazji składa, że fundatorem nagród jest N+. I z tej okazji pozwoliliśmy sobie wymyślić temat konkursu związany z N+. Nie jesteśmy bogami, nie chcemy żebyście tak to traktowali, ale chcemy wiedzieć dlaczego i kto zasługuje na tego rodzaju nagrodę. Nie kwestionuję też, że jesteś wiernym czytelnikiem, podobnie jak tysiące innych. I bardzo cieszę się, że kupujesz N+ oraz KK. Ale ta nagroda ma być dla osoby, która naprawdę się wykaże.

HIPPA TO THE HOPPA

Ostatnio zafascynował mnie program muzyczny MUSIC 2000 na PSX-a, ale tylko od strony wizualnej. Dźwięki niezbyt trafiają w moje gusta. Bardziej zainteresowany byłbym programem, w którym muzyka związana byłaby z break dance'em lub hip-hopem. Problem w tej całej sprawie jest taki, że nie znam tytułu ani nie wiem w ogóle czy taki program istnieje. Może wiecie czy taki program istnieje - bardzo prosiłbym o podanie nazwy.

Robert z Gniezna

➲ Z tego co wiem nie ma na rynku konsol programu pozwalającego na robienie własnych hip-hopowych czy break-dance'owych (chociaż czy jest w ogóle rodzaj muzyki break dance - zawsze wydawało mi się, że to rodzaj tańca) kawałków. Na PeCecie jest MusicMaker.

CENNIK

Hi, it's me again - Sonic the DC fan. Piszę do was, bo chcę sprostować ceny konsol z "Paradoksie Babci". A wiec DC + pad + Vmu + 3 gry to to samo co 959 + 169 + 159 + (3x199) + 1884 zł. Przynajmniej u mnie w mieście. Sorry, jeżeli pomyliłem się w obliczeniach, ale wątpię w to - w obliczeniach jestem dobry). Co do PS2, to wg screenu z N+20 PS2 + pad + 3 gry (MC w komplecie) to 700 funtów + 60 funtów + (3x100 funtów) wszystko razy 6,5 (kurs w NBP) - to daje jakieś 6890 zł, a nie 2500-3000. Przebicie jest dwukrotne, a DC poniżej pułapu cen. Chyba, że ziomek Ekonomista może załatwić funty za 2,5 PLN. Aha - jeszcze VAT i cło, które można pominąć. A co do dwóch bijących się, to tym trzecim może być jedynie Nintendo.

Sonic z Gdyni

➲ W tej chwili sytuacja troszkę się zmieniła. Pojawiły się już aktualne ceny PS2, piraty na DeCe i PS2 tez są - za chwilę okaże się, że ceny zaczęły być bardziej przyjazne naszym graczom... Niestety? Tak. Ale szkoda też, że konsola Sony pozostaje poza zasięgiem przeciętnego polskiego gracza. Trzeba poczekać.

OOPS! I PLAYED IT AGAIN...

Jest poniedziałek 5.06.2000 i zamiast uczyć się matmy to pisze do was list. A więc po niedawnym meczu naszych orłów (Engel jest podobny do Misia Yogi)coś mi zaczęło w głowie pracować.

➲ Tutaj słowo wyjaśnienia - ten list nie zmieścił się do poprzedniej rubryki, ale ze względu na świeży i oryginalny pomysł - nie mogłem odmówić sobie i Wam - zamieszczenia go na naszych łamach.

Dostarczając nikotynę do mojego organizmu wpadłem na następujący pomysł:

➲ Minister Opieki Zdrowotnej oraz Neo Plus ostrzegają - palenie papierosów grozi rakiem płuc i krtani.

(od razu mówię, że nie jestem zagorzałym fanem B. S.).

➲ No pewnie, stary. Przecież nikomu nawet nie przeszło to przez myśl. A sam fakt, że w tym samym liście używasz obiegowego imienia Brit też przecież o niczym nie świadczy. Prawda?

No więc każdy z was widział (taką mam nadzieję) nowy teledysk Britney Spears - "Oops... I did it again". Na pewno (oczywiście - kto widział) pamiętacie jak to Brit dostaje od chłopaka w kombinezonie jakieś świecidełko. Jakby to świecidełko zastąpić PlayStation 2. Byłaby fajna reklama. Można by napisać do Sony Europe! Do premiery PS2 jeszcze trochę, a i w USA taka reklama zdobyłaby serca wielu nowych klientów.

Marek z Brodnicy

➲ Poważnie rzecz biorąc - młode nastolatki, oraz starzy zapoceni goście raczej nie są grupą docelową Sony, a takich właśnie odbiorców ma (chyba?) nasza mała Brit.

JAPONIA - (K)RAJ MRÓWEK

Chciałem zgnoić z grubej rury PSManiaka i innych takich jak on za rasizm konsolowy. Ludzie - szanujmy się i basta. Następna sprawa to Kraj Kwitnącej Wiśni. Chciałbym coś wyjaśnić. Wszyscy zachwycają się jaki to piękny kraj ta Japonia (ja także). Tak, ale z jednej strony czyli gry, konsole, technika i futurystyczny klimat. Dobra, ok. Ale z drugiej strony, kiedy dowiedziałem się od mojej siostry, że nasi skośnoocy bracia zapieprzają do dwóch szkół w jeden dzień - rano i popołudniu (rozkwitająca młodzież) i harują po 15-16 godzin (dorośli). Jestem ciekaw kiedy oni grają na tych magafakinkulach jakimi są DeCe i PS2. A propos - nie wiecie jak będzie rozwiązany problem z internetem?

➲ No, nie do pozazdroszczenia. Sam miałem przyjemność chodzenia do dwóch szkół naraz przez cztery lata życia w Chinach. Bardzo dobitnie pokazało mi to znaczenie słowa "przerąbane". Taka była sytuacja w ambasadzie. Nie wiem jednak jak jest w Japonii...

Przejdę do rzeczy. Wydaje mi się, że porównywanie TTT do S.C. to bzdura. Przecież to dwie różne gry. S.C. jest bardziej spektakularny od TTT. Na pewno. Ale przecież walki w S.C. przebiegają z użyciem oręża, co powoduje jednocześnie smugi świetlne. W Tekkenie walczymy "ręcami". Po prostu S.C. jest efektowniejszy, więc przez to będzie podobał się bardziej niż TTT. Dopiero gdyby SC wyszedł PS2 można by go porównywać z DeCekową wersją. Jedyny fakt to ten, że S.C. wnosi o wiele więcej w stosunku do SB niż TTT w stosunku to T3. Ale to nie ma aż takiego dużego znaczenia. To dwie różne gry, o różnym charakterze. Ich porównywanie wydaje mi się idiotyczne.

Paweł z Łodzi

➲ Gry porównujemy na zasadzie przynależności gatunkowej. A kiedy pojawiają się dwa tytuły na nowe konsole i obydwa prezentują tak wysoki poziom, to grzechem byłoby nie próbować ich zestawić. Płaszczyzny takich porównać są różne, a nie będziemy dzielić je na mordobicia na dwie ręce i dwie nogi, takie z trzema przyciskami na nogę i rękę, takie, w których jest blok, ręka i noga oraz takie, gdzie są dwie ręce (mocna i słaba) oraz dwie nogi (też mocna i słaba). Za dużo wprowadzałoby to chaosu, a i z nazewnictwem byłyby kłopoty. Na razie porównujemy po prostu mordobicia i staramy się robić to w miarę obiektywnie.

Konkurs

Zadanie: Wymień trzy inne gry, które są dziełem autorów z zespołu Revolution

Odpowiedzi ślijcie na kartkach pocztowych pod adresem:

NEO PLUS
Skrytka Pocztowa 85
00-936 Warszawa

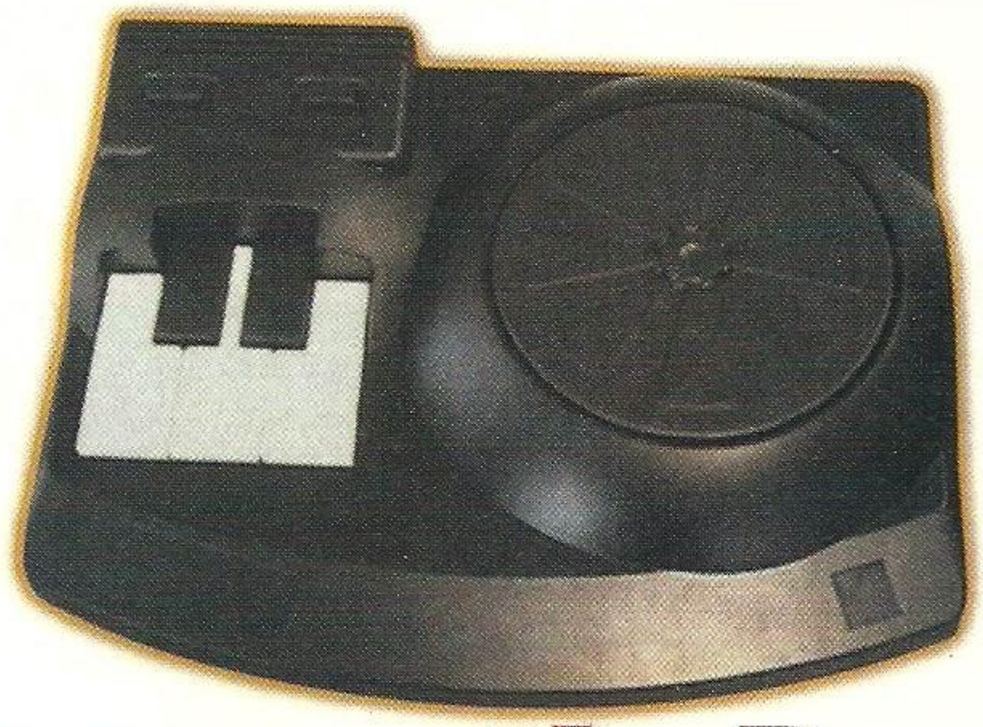
Nagrodami w konkursie są trzy egzemplarze limitowanej i niedostępnej w sprzedaży gry IN COLD BLOOD w czadowym opakowaniu i z bonusami!

IN COLD BLOOD

Sponsorem nagród jest firma Sony Poland Sp. z. o. o.

KUPON KONKURSOWY
(nakleić na kartkę
N+24 - ICB

Beatmania!

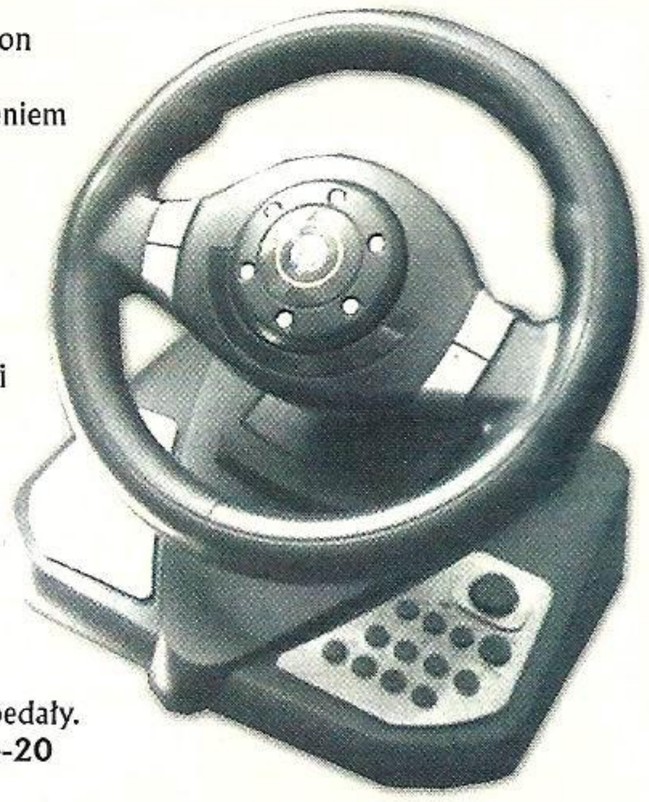


Recenzowana w tym numerze Neo Plus gra BEATMANIA sprzedawana jest w Europie wyłącznie w zestawie ze specjalnym kontrolerem, nazwanym przez speców z Konami DJ PRO. Jak wygląda oryginalna propozycja autorów gry widzicie na zdjęciu. Urządzenie ma pięć przycisków symbolizujących klawiaturę muzyczną oraz imitację patefonu do skreczowania. Zabawka jest wykonana bardzo dokładnie i estetycznie. Gra w BEATMANIĘ bez tej klawiatury zdecydowanie mija się z celem. Ba, można nawet dokupić drugą - niekoniecznie od Konami i zabawić się w prawdziwą bitwę DJ'ów!
Kontakt: Ultima (022) 624-78-16

SUB Assault

Kolejna gra elektroniczna firmy Radica to wojna okrętów. Gracz bierze w swoje ręce kontrolę nad lukami torpedowymi łodzi podwodnej. Zabawkę przykłada się do oczu, a na wyświetlaczu obserwujemy przepływające statki - lotniskowce, niszczyciele i inne. Naszym zadaniem jest odpalanie torped i w efekcie zatapianie najeźdźców. Ruchami łodzi sterujemy za pomocą małego pada znajdującego się z lewej strony urządzenia. Uwaga na bomby głębinowe i ostrzał nieprzyjaciela!
Kontakt: Manta (022) 643-54-20

PS Gearmatic Pro



Ta nowa kierownica do PlayStation jest chyba najbardziej (zaraz po McLarenie) estetycznym urządzeniem tego typu, jakie widzieliśmy. Twardy, przyjemny w dotyku plastik, mocne uczucie oporu, które sprawia kierownica i tryb wstrząsów pomagają wczuć się w akcję na ekranie. Dodatkowo, z boku znajduje się mały padzik i wszystkie przyciski PSX'owego joypada. Cztery z nich znajdują się także na samej kierownicy. Dla niektórych wadą może okazać się brak osobnej skrzyni biegów bądź ręcznego hamulca, ale z drugiej strony powinno to pozytywnie wpłynąć na cenę urządzenia. Są za to naturalnie pedały.
Kontakt: Manta (022) 643-54-20

Konkurs MediEvil 2 - rozwiazanie

Nie ukrywam, że miałem niecne zamiary umieszczając zwrot "Lecz nie był już dłużej w stanie" na końcu pisanych przez was wierszyków. Najwyraźniej skojarzenia mieliście podobne do mnie, bo większość wierszyków dotykała problematyki relacji damsko-męskich oraz imprez kulturalnych. Innymi słowy, tematyką waszych wierszyków były głównie orgie i chlanie. Niektórym z was udało się nawet połączyć obydwie te dyscypliny. Nie dziwi więc fakt, że areną bojów naszego kościstego przyjaciela był zwykle bar lub sypialnia, chociaż w jednym z wierszy pojawił się też wątek emulatorów... jednocześnie muszę przyznać, że tylko dwóch autorów wysiliło się i wydłużyło mój końcowy wers - oryginalne, nie powiem. Raz było to" Lecz nie był już dłużej w stanie uśpienia", a drugi "wskazującym na spożycie".
Najbardziej doskwierał mi brak ujęcia w waszych dziełach, czego Danny nie był już dłużej w stanie. Dosyć często gubiony był rytm, rzadziej - ale też się zdarzało - rym. No i rymy częstochowskie, jakoś tak nie brzmią zbyt fajnie... Ok., wystarczy tych mądrości. Poniżej zwycięzcy.

Kieliszek

Jeden kieliszek i drugi
I trzeci albo dwudziesty
Danny już nic nie mówi
Nie słyszy nawet orkiestry

Pił dzisiaj, zaczął wojować
A w kiblu zawisł na kranie
Chciał jeszcze dalej balować
Lecz nie był już dłużej w stanie

Łukasz Zalewski z Siedlec

Danny Morderca

Nie chciała iść, opierała się
Lecz on ją wciągnął w gęstą gęstwinę
Zdjął spodnie, marynarkę i wyjął
To zbrodnicze narzędzie

Trysnęła krew, ona jęknęła
I tak to w gęstej gęstwinie
Danny zabił kradzioną świnię
Już chciał iść na śniadanie
Lecz nie był już dłużej w stanie...

Grzegorz Antośkiewicz z Kadzidła

Bez tytułu

Dzisiaj impreza się rozpoczyna
Sir Danny właśnie garnitur wkłada
Będą panienki i tanie wina
Szykuje się orgia i niezła zabawa

Danny na Spyro fajkę kiepuje
Piwo przecieka mu między żebrami
O, właśnie upadł! I pawia wstrzymuje.
Lecz nie był już dłużej w stanie.

Krzysztof Kowalski z Wałbrzycha

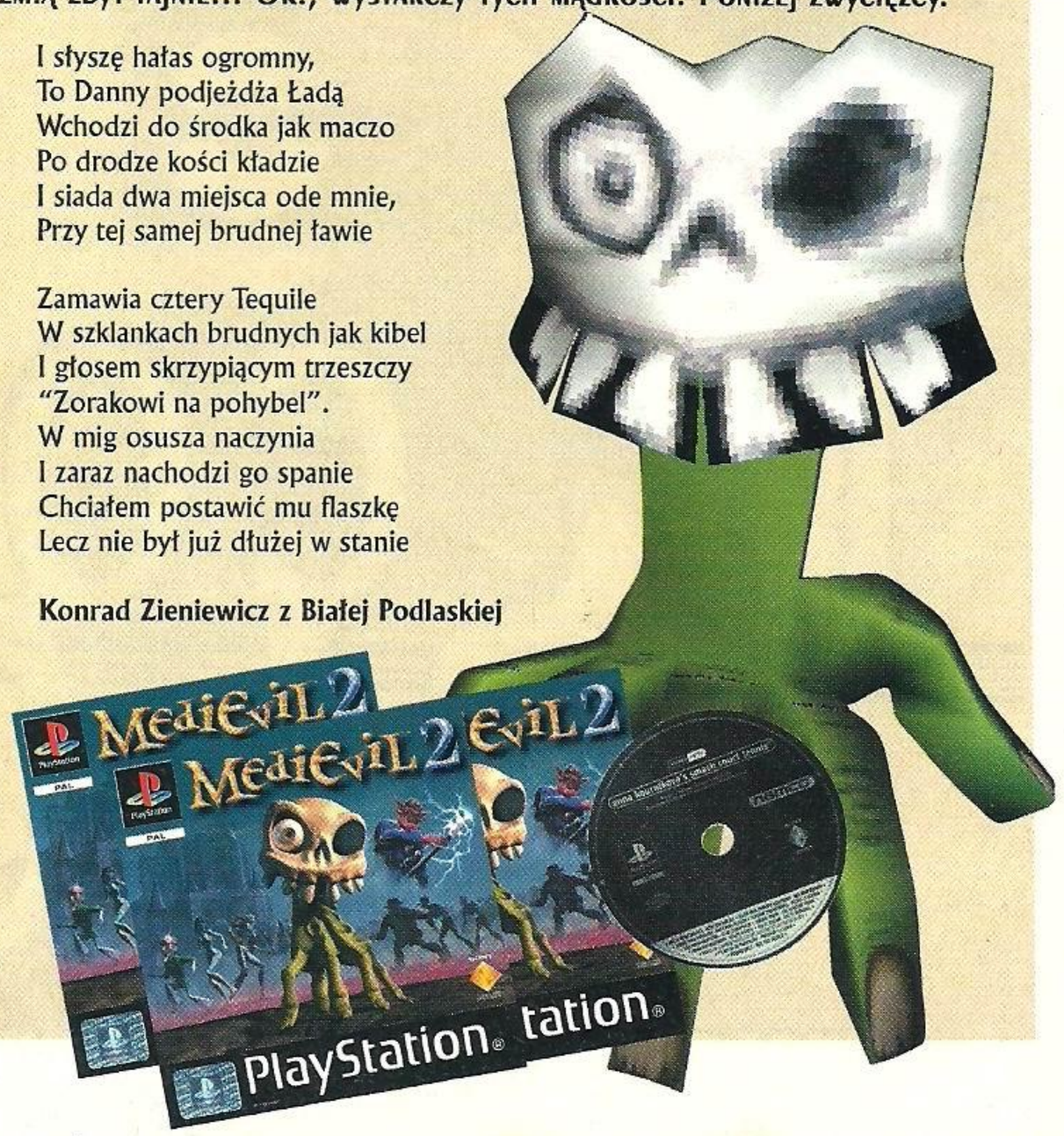
Czwarty wierszyk wprawdzie nie załapał się do finałowej trójki, premiowanej specjalnymi egzemplarzami gry, ale zyskał w naszych oczach uznanie. Premiowane jak najbardziej zwykłym, promocyjnym egzemplarzem gry ANNA KOURNIKOWA SMASH COURT TENNIS.

Tequila zabija

Wchodzę do baru w Meksyku
I siadam za brudną ladą
I słyszę hałas ogromny,
To Danny podjeżdża Ładą
Wchodzi do środka jak maczo
Po drodze kości kładzie
I siada dwa miejsca ode mnie,
Przy tej samej brudnej ławie

Zamawia cztery Tequile
W szklankach brudnych jak kibel
I głosem skrzypiącym trzeszczy
"Zorakowi na pohybel".
W mig osusza naczynia
I zaraz nachodzi go spanie
Chciałem postawić mu flaszkę
Lecz nie był już dłużej w stanie

Konrad Zieniewicz z Białej Podlaskiej



RADICA: amerykańskie gry na każdą kieszeń!!!

NOWOŚĆ

Virtual RACING

- trzęsąca się kierownica i skrzynia biegów dodają niesamowitych wrażeń
- ekran wyświetlający obroty, prędkość, tor, bieg, stan opon i samochodu, informacje o serwisie
- doskonała oprawa dźwiękowa

- unikatowy kształt zbliżony do oka z doskonałym rotacyjnym systemem sterowania twojego „ocznego statku”
- rozgrywka zbliżona zasadami do hitu z automatów TEMPEST
- jasna, w pełni kolorowa, animowana grafika
- wiele poziomów rozgrywki

CYBALL parasights

PRODUKTY GWARANCJĘ POSIADAJĄ

Sport Bass Fishin'

- kieszonkowa wędka dla każdego
- duży i czytelny wyświetlacz ciekłokrystaliczny
- 18 różnych przynęt, trzy jeziora, dwa tryby gry – rekreacyjny i turniejowy
- sonar pozwoli ci zlokalizować ryby
- możliwość dowolnego ustawienia łodzi

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów RADICA:

MANTA

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl

Produkty dostępne w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Wyślij znaczek pocztowy za 2 zł, a prześlemy Ci katalog z naszą pełną ofertą (kilkadziesiąt produktów).

NEO POLSKA 2098 AD

100 LAT ULTIMY

DZIEŃ DZISIEJSZY

MAM NADZIEJĘ, ŻE NIE ZAPOMNIAŁEŚ O PLAYSTATION 3000!

KZZT

KZZT

ULTIMA
Świat Elektroniczej Rozrywki

Zapraszamy do odwiedzenia naszych sklepów z grami w Warszawie
Wola-Centrum: ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42
Praga: CH „Promenada", ul. Ostrobramska 75, 3. piętro, tel. (0-22) 611-34-87

Sprzedaż wysyłkowa: tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42.
Naszą ofertę cenową znajdziesz na stronach 49-52